



دليل المعلم 9

الصف التاسع ■ الفصل الدراسي الأول





الصف التاسع

إشراف

أ/ منى سالم عوض سالم (رئيس اللجنة)

إعداد

أ/ ليلي نجم عبد الله المطيري

أ/ ساره مبارك الحيس العازمي

أ/ هناء دغش بويتل المطيري

د. حسام فتحي سليمان وهبه

تصميم وإخراج

أ/ هدى خليل عبد الله البلوشي

أ/ ساره ياسين عبد الله الأمير

مراجعة

أ. عمار إبراهيم عبد الله الأمير

أ. وفاء حمد حمد البصيلي

أ. عائشة محمد مفرح الرشيد

لجنة المواءمة

أ/ منار مصطفى عبد الحميد جمال

أ/ منى مرزوق مخلص العازمي

تصميم وإخراج

أ/ ساره ياسين عبد الله الأمير

أ/ منى مرزوق مخلص العازمي

أ/ في دغليب زايد المطيري





حَضْرَةُ الشَّيْخِ مَسْعُودِ بْنِ أَحْمَدَ بْنِ جَبَرِ بْنِ سَبَّاحٍ

أَمِيرَ دَوْلَةِ الْكُوَيْتِ

H.H. Sheikh Meshal AL-Ahmad AL-Jaber AL-Sabah
Amir Of The State Of Kuwait



سَمُو الشَّيْخِ صَبَّاحُ خَالِدُ الْحَمَادِ الصَّبَّاحُ
وَلِيَّ عَهْدِ دَوْلَةِ الْكُوَيْتِ

H. H. Sheikh Sabah Khaled Al-Hamad Al-Sabah
Crown Prince Of The State Of Kuwait

المحتوى

7	المقدمة	1
9	الاستراتيجيات التعليمية	2
19	الوحدة الأولى: المعالجة الرقمية	3
20	وصف الوحدة	
21	الدرس الأول: أساسيات لغة HTML ، محرر التعليمات البرمجية Visual Studio Code	
21	نتائج التعلم - استراتيجيات تعليمية مقترحة	
23	أجزاء واجهة VS Code	
25	ورقة عمل (1)	
26	الدرس الثاني: هيكل صفحة HTML	
26	نتائج التعلم - استراتيجيات تعليمية مقترحة	
28	ورقة عمل (2)	
30	ورقة عمل (3)	
32	الدرس الثالث: تنسيق صفحة HTML والتعامل مع الروابط التشعبية Hyperlinks	
32	نتائج التعلم - استراتيجيات تعليمية مقترحة	
35	ورقة عمل (4)	
38	الدرس الرابع: التعامل مع الصور والقوائم	
38	نتائج التعلم - استراتيجيات تعليمية مقترحة	
41	ورقة عمل (5)	
45	ورقة عمل (6)	
48	الدرس الخامس: إنشاء الجداول	
48	نتائج التعلم - استراتيجيات تعليمية مقترحة	
51	ورقة عمل (7)	
55	الدرس السادس: مفهوم CSS والتعامل معه	
55	نتائج التعلم - استراتيجيات تعليمية مقترحة	
59	ورقة عمل (8)	
62	الدرس السابع: التباعد والمحددات	
62	نتائج التعلم - استراتيجيات تعليمية مقترحة	
66	ورقة عمل (9)	
69	الوحدة الثانية: المنتجات الرقمية	4
72	المشروع	
81	خطة الدرس	5
82	أهمية خطة الدرس	
83	سجل الإعدادات الكتابي لخطة الدرس	
84	خطوات إعداد خطة الدرس	
86	أخطاء شائعة يقع فيها المعلم عند إعداد خطة الدرس	
87	نموذج تحضير درس	
89	نماذج مقترحة لتحضير دروس الصف التاسع	
115	التقويم التربوي	6
116	أهمية التقويم التربوي	
117	أنواع التقويم التربوي	

117	استراتيجيات التقويم
119	أساليب وأدوات التقويم
120	التغذية الراجعة
121	الخاتمة
123	المراجع

01

المقدمة

المقدمة

في ظل التحول الرقمي المتسارع الذي يشهده العالم، أصبحت مهارات تطوير الويب من الأساسيات التي ينبغي أن يمتلكها المتعلمين في العصر الرقمي، ولمّا كانت لغتا HTML و CSS هما البوابتان الأساسيتان لتصميم صفحات الويب، كذلك، حيث جاءت معايير وثيقة المعايير الأساسية لمادة الحاسوب - الصف التاسع، ضمن سلسلة الذكاء الرقمي لتزوّد المتعلمين بأسس قوية تمكّنهم من الدخول إلى العالم الرقمي بخطى واثقة.

وقد تم إعداد هذا الدليل ليكون عوناً للمعلمين في تخطيط الدروس، وتنفيذ الأنشطة، وتوظيف الاستراتيجيات التعليمية الحديثة التي تعزز من فاعلية التعلم، وتراعي الفروق الفردية، وتفتح المجال للإبداع والاكتشاف.

ويأتي هذا الدليل استجابة لحاجة المعلمين إلى مرجعية تربوية متخصصة تُيسّر تدريس مفاهيم HTML و CSS، والروبوت، وتوفر إطاراً عملياً لتوظيف استراتيجيات التدريس الحديثة وبخاصة التأكيد على فلسفة التعلم النشط والتعلم القائم على المشاريع، كما يعتمد إطاراً بنائياً في تقديم المحتوى، بحيث يُتيح للمعلم تنظيم المعرفة، وتنمية مهارات التفكير المنطقي والإبداعي لدى المتعلمين، ويُعزز من استقلاليتهم في التعلم من خلال أنشطة موجهة وتطبيقات عملية مرتبطة بسياقات واقعية.

وينطلق دليل المعلم من ركائز تربوية تضع المتعلم في مركز العملية التعليمية، وتراعي الفروق الفردية، حيث تُحدّد نتائج التعلم أولاً، ثم تُبنى الأنشطة ووسائل التقويم تبعاً لها، كما يسعى الدليل إلى ربط المهارات التقنية بمواقف حياتية واقعية، تُكسب المتعلم القدرة على التفكير التصميمي، وتُمكنه من تحويل الأفكار إلى منتجات رقمية قابلة للتطوير، ونلاحظ ذلك في الأنشطة خلال شرح الدروس وكذلك تسلسل أوراق العمل، وصولاً بمشروع متكامل.

ونأمل أن يكون هذا الدليل ربيعاً فعّالاً لجميع المعلمين ويساعدهم على تأدية دورهم بوصفهم مُيسرين للتعلم ومصممين لتجارب تعليمية محقّزة، ويسهم في أن يكون نقطة انطلاق لإبداعات المعلمين كما يسهم في تنمية الجوانب المعرفية والمهارية والوجدانية لدى المتعلمين، بما يتوافق مع مهارات القرن الحادي والعشرين ومقتضيات التحول الرقمي الشامل في التعليم التي تسعى إليه وزارة التربية.

الاستراتيجيات التعليمية



عزيزي المعلم

في ظل التطور السريع في مجال التعليم وتكنولوجيا المعلومات، أصبح من الضروري اعتماد استراتيجيات تعليمية حديثة ومتنوعة خلال الحصص الدراسية، تساهم في تحويل بيئة التعلم إلى مساحة تفاعلية مليئة بالحيوية والنمو. ولم تعد الطرق التقليدية القائمة على التلقين والإلقاء كافية لتحقيق نواتج تعلم فعّالة، بل بات من اللازم تنويع الأساليب بما يتناسب مع الفروق الفردية بين المتعلمين، ويعزز فرص التفاعل والمشاركة.

فالاستراتيجية التعليمية هي الخطة التي يضعها المعلم لتنظيم الموقف التعليمي، وتشمل اختيار الطريقة، والوسائل، والتوقيت، وطبيعة النشاط، بما ينسجم مع الأهداف المحددة للدرس. ومن خلالها يتمكن المتعلم من المشاركة الإيجابية وبناء المعرفة ذاتياً، مع اكتساب مهارات متعددة مثل التفكير المنطقي، تقبّل الخطأ أثناء التجربة والمحاولة، الإصغاء لوجهات النظر المختلفة، والعمل ضمن مجموعة بروح تعاونية للوصول إلى الحلول المثلى. كما تتيح الاستراتيجيات للمتعلم أن ينتقل بين النظرة التفصيلية الدقيقة للموضوعات، والنظرة الشمولية التي تساعد على تكوين خرائط ذهنية متكاملة.

تتنوع الاستراتيجيات التعليمية وفق عدة تصنيفات؛ فقد بُنيت حول دور المعلم في توجيه التعلم، أو حول دور المتعلم كمحور رئيسي لبناء خبراته. كما يمكن تصنيفها حسب توقيت استخدامها في الدرس، أو وفق أنماط التعلم التي تخدمها، أو تبعاً لمستويات التفكير في تصنيف بلوم.

إن الاستخدام المدروس للاستراتيجيات التعليمية يساهم في رفع دافعية المتعلمين، وتنمية مهارات التفكير، وتعميق الفهم، وتحقيق تعلم أكثر فاعلية. كما أن الدمج بين أكثر من استراتيجية في الدرس الواحد يعزز التنوع، ويستجيب لاختلاف أنماط التعلم لدى الطلاب. لذا أصبح المعلم مطالباً ليس فقط باستخدام الاستراتيجيات التعليمية، بل بمعرفة كيف ومتى يوظف الأنسب منها لتحقيق الأهداف التعليمية بكفاءة، ومواكبة متطلبات القرن الحادي والعشرين.

هناك تصنيفات متعددة للاستراتيجيات، فمنها ما يتركز حول دور المعلم، ومنها ما يمنح المتعلم دوراً محورياً في بناء تعلمه. كما يمكن تصنيفها حسب توقيت استخدامها في الدرس، أو حسب نمط التعلم الذي تخدمه، أو وفق مستويات التفكير:



توقيت استخدامها في الدرس:

أولاً:

استراتيجيات ما قبل التعلم: التهيئة التحفيزية، الأسئلة الاستكشافية.
استراتيجيات أثناء التعلم: التدوين، التفكير بصوت عال، الحوار والمناقشة.
استراتيجيات ما بعد التعلم: التلخيص، التأمل الذاتي، التغذية الراجعة.



نوع التمرکز:

ثانياً:

متمركزة حول المعلم: يكون المعلم هو المحور الأساسي في نقل المعلومات، ويؤدي دوراً فعالاً بينما يكون المتعلم متلقياً بشكل أساسي، تُستخدم هذه الأساليب غالباً في تقديم معلومات جديدة، أو في الصفوف الكبيرة، أو عند ضيق الوقت.

أمثلة لاستراتيجيات تعليمية متمركزة حول المعلم

المحاضرة	الشرح المباشر	العرض العملي	سرد القصة	التلقين
----------	---------------	--------------	-----------	---------

متمركزة حول المتعلم: يكون المتعلم هو محور العملية التعليمية، ويشارك بفعالية في بناء معرفته من خلال التفكير، البحث، والمناقشة. تعزز هذه الاستراتيجيات مهارات التفكير العليا، وتزيد من الدافعية لدى المتعلم، وتناسب متطلبات القرن.

أمثلة لاستراتيجيات تعليمية متمركزة حول المتعلم

العصف الذهني	التعلم التعاوني	الصف المقلوب	حل المشكلات	التعلم بالاستكشاف
تمثيل الأدوار	التعلم الذاتي	تعلم قائم على المشروع	الاستقصاء	المحاكاة والألعاب التعليمية



نمط التعلم:

ثالثاً:

يُعد فهم أنماط التعلم أحد أهم ركائز التعليم الفعال.

أبرز الأنماط	التعريف	الاستراتيجيات المناسبة
البصري	استخدام الصور، الألوان، والمخططات لفهم المعلومات.	خريطة المفاهيم، العروض التقديمية، والفيديوهات.
السمعي	يتميز أفراده بحساسية عالية للأصوات والكلام.	سرد القصة، الحوار، والمناقشة الصفية.
القرائني/الكتابي	التعلم من خلال القراءة والكتابة.	التلخيص، قراءة النصوص، وإنشاء الملاحظات.
الحركي	يتعلم فيه المتعلم من خلال الحركة والتجربة الفعلية.	المشاريع العملية، اللعب التعليمي، المحاكاة، وتمثيل الأدوار.



مستوى التفكير (تصنيف بلوم):

بلوم هو عالم تربوي صنف مستويات التفكير إلى 6 مراحل متدرجة من التذكر إلى الإبداع، بهدف تطوير التعليم وتنمية التفكير العميق، تصنيفه يساعد المعلم في صياغة الأهداف، واختيار الأنشطة، وتصميم أسئلة تناسب كل مستوى من التفكير.

رابعاً:

مستوى التفكير	الاستراتيجيات
التذكر	التكرار، البطاقات التعليمية، الأسئلة القصيرة
الفهم	العروض التقديمية، خرائط المفاهيم، التلخيص
التطبيق	حل المشكلات، المحاكاة، المهام العملية
التحليل	العصف الذهني، تحليل الحالة، المقارنة
التقييم	التفكير الناقد، المناظرات، التقييم الذاتي
الإبداع	المشاريع، التصميم، عروض المتعلمين

في العملية التعليمية الحديثة، لا يكفي تصنيف الاستراتيجيات من جانب واحد، بل من المهم دمج عدة تصنيفات لتحديد الأنسب منها. فكل استراتيجية يمكن تحليلها من حيث تركيزها (على المعلم أو المتعلم)، وتوقيت استخدامها (قبل الدرس، أثناء الدرس، بعد الدرس)، ونمط التعلم الذي تخدمه (بصري، سمعي، حركي)، بالإضافة إلى مستوى التفكير الذي تستهدفه وفق تصنيف بلوم. هذا الدمج يساعد المعلم على اختيار الاستراتيجية المناسبة بشكل واع، وتخطيط درس متنوع يلبي احتياجات المتعلمين ويحقق أهداف التعلم بفعالية. الجدول التالي يقدم هذا الدمج بشكل منظم ومتكامل :

الاستراتيجية	التركيز	التوقيت	نمط التعلم	مستوى بلوم
المحاضرة	المعلم	أثناء	سمعي	فهم
العصف الذهني	المتعلم	أثناء	بصري / سمعي	تحليل
التعلم التعاوني	المتعلم	أثناء	بصري / حركي	تطبيق
التعلم القائم على المشروع	المتعلم	أثناء + بعد	حركي	إبداع
الصف المقلوب	المتعلم	قبل + أثناء	بصري	فهم → تطبيق
تمثيل الأدوار	المتعلم	أثناء	حركي / سمعي	تطبيق
التعلم بالاستكشاف	المتعلم	أثناء	بصري	تحليل
التعليم باللعب	المتعلم	أثناء	حركي	فهم
المحاكاة	المتعلم	أثناء	بصري / حركي	تحليل
حل المشكلات	المتعلم	أثناء	بصري	تقييم
الشرح المباشر	المعلم	أثناء	سمعي	فهم
القصة التعليمية	المعلم	قبل	سمعي	فهم
خريطة المفاهيم	المتعلم	قبل + بعد	بصري	فهم
الأسئلة الاستكشافية	المعلم	قبل	بصري / سمعي	تذكر
التلخيص الذاتي	المتعلم	بعد	كتابي	تقييم
التأمل الذاتي	المتعلم	بعد	كتابي / سمعي	تقييم
التغذية الراجعة	المعلم	بعد	سمعي	فهم
المناظرة	المتعلم	أثناء	سمعي	تحليل
التعليم القائم على الاستقصاء	المتعلم	أثناء	بصري / كتابي	تحليل
التدريس المصغر	المعلم	أثناء	سمعي / بصري	فهم
التعليم المبرمج	المعلم	قبل + أثناء	بصري	فهم
التعليم المعكوس	المتعلم	قبل + أثناء	بصري	فهم
العروض التقديمية الطلائية	المتعلم	بعد	بصري / شفهي	إبداع
التعليم القائم المهام	المتعلم	أثناء	حركي	تطبيق
التفكير الناقد	المتعلم	أثناء	كتابي / بصري	تحليل
الجدول الذاتي للتعلم	المتعلم	قبل	كتابي	تخطيط
مربع التعلم (أعرف، أريد أن أعرف...)	المتعلم	قبل + بعد	كتابي	تحليل
التعليم بالبطاقات	المتعلم	أثناء	بصري	تذكر
الواجبات التفاعلية	المتعلم	بعد	كتابي	تطبيق
المشاركة الرقمية	المتعلم	بعد	بصري	إبداع

مزايا دمج الاستراتيجيات التعليمية:

- رؤية شاملة عند اختيار أو تصميم الدرس.
- تنوع الأساليب حسب قدرات المتعلمين.
- سهولة إعداد خطة درس مهنية ومعتمدة تربوياً.
- دعم التدريب، تنظيم الورش، أو تقديم دروس نموذج.



تعريف الاستراتيجيات التعليمية

خطط منهجية مرنة ينتهجها المعلم لتنظيم وتوجيه عملية التعليم والتعلم، وتهدف إلى تحقيق أهداف تعليمية محددة بفاعلية، من خلال تفعيل دور المتعلم، وتوظيف أساليب ووسائل تعليمية مناسبة لطبيعة المحتوى والمستوى العمري للمتعلمين. وتتضمن هذه الاستراتيجيات مجموعة من الإجراءات والخطوات المدروسة التي تساعد على تنمية التفكير، وتحفيز الدافعية، وبناء المهارات، وتعزيز التفاعل داخل بيئة التعلم، مع مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين.



استراتيجية العصف الذهني

أسلوب تعليمي يهدف إلى تنمية الإبداع والتفكير الحر من خلال طرح أكبر عدد ممكن من الأفكار المتنوعة دون نقد مباشر، تشجع المتعلمين على الانخراط في التفكير، والمشاركة بآرائهم بحرية، وتوسيع آفاقهم المعرفية من خلال التعاون.

- تنمية مهارات التفكير الإبداعي.
- تشجيع التعبير عن الرأي دون خوف من الخطأ.
- دعم المشاركة الجماعية وتحفيز النقاش.
- فتح المجال للتعلم الاستكشافي.

المزايا:

لو طُلب منك تصميم الصفحة الرئيسية لموقع مدرستك باستخدام HTML و CSS، ما هي العناصر والألوان البرمجية التي تقترح إضافتها لجعل الموقع جذاباً؟
إجابات متوقعة من المتعلمين:

مثال:

إضافة شريط تنقل بروابط واضحة للمواد الدراسية.	إدراج شعار المدرسة وصور للأنشطة في المنتصف.	استخدام لون خلفية هادئ ومريح للعين.
العنوان الرئيسي كبيراً وواضحاً.	إضافة جداول لتنظيم البيانات.	إضافة أزرار تفاعلية تتغير ألوانها عند مرور الفأرة

بالتالي، يربط المعلم هذه الأفكار بمفاهيم الـ HTML (مثل وسوم العناوين <h1> والروابط <a> والصور) ومفاهيم الـ CSS (مثل الألوان وتنسيق النصوص والخطوط)، تهيئةً لتطبيقها برمجياً.



استراتيجية العروض التقديمية

طريقة تعليمية يُكلف فيها المتعلمين بإعداد عرض تقديمي حول فكرة أو مشروع عملي، ثم تقديمه لزملائهم داخل الصف. تهدف إلى تعزيز الثقة بالنفس ومهارات التواصل والعرض، وتشجيع المتعلمين على تنظيم أفكارهم وتقديمها بطريقة مرئية ومفهومة.

المزايا:

- تنمية مهارات التقديم والإلقاء.
- تشجيع التعلم النشط والتفاعل الصفّي.
- تعزيز التعاون في حال العروض الجماعية.
- ربط المعرفة النظرية بالتطبيق العملي.
- تحفيز الإبداع باستخدام الوسائل الرقمية.

مثال:

- يتم تقديم عرض تقديمي من إعداد المتعلمين يشرح التالي:
- فكرة الموقع.
 - التعليمات البرمجية المستخدمة.
 - تنسيقات CSS.
 - استعراض صفحة الويب على المتصفح بشكلها النهائي.
 - طرح أفكار لإضافة ميزات برمجية جديدة للموقع لاحقاً.



استراتيجية حل المشكلات

أسلوب تعليمي يركّز على تنمية التفكير التحليلي والمنطقي لدى المتعلمين من خلال طرح مشكلة واقعية وطلب إيجاد حلول مناسبة لها باستخدام المعرفة والأدوات المتاحة، تعزز هذه الاستراتيجية مهارات البحث والتجريب والاستنتاج، وتساعد في ربط المعرفة النظرية بالتطبيق العملي.

المزايا:

- تحقّز التفكير النقدي والمنطقي.
- تساعد المتعلمين على تطبيق المعرفة في مواقف حقيقية.
- تطور مهارات التحليل والتخطيط.
- تعزز الثقة بالحلول الشخصية واستخدام التكنولوجيا.
- تجعل التعلم أكثر متعة وفاعلية.

مثال:

- المشكلة المطروحة على المتعلمين:
- "أضفت وصفاً لإدراج صورة في صفحة الويب الخاصة بك، ولكن عند فتح الصفحة في المتصفح، تظهر أيقونة صورة مكسورة ولا تظهر الصورة الحقيقية. كيف تحل هذه المشكلة؟"
- خطوات حل المشكلة مع المتعلمين:
- التأكد من كتابة اسم وسم الصورة بشكل صحيح .
 - فحص خاصية مسار الصورة src والتأكد من كتابة اسم الملف وامتداده بدقة.
 - التأكد من وجود ملف الصورة في نفس مجلد ملف الـ HTML.
 - إضافة خاصية النص البديل alt لتظهر في حال فشل التحميل.
 - حفظ الملف وتحديث المتصفح للتأكد من ظهور الصورة.
- بعد العرض** تُناقش أهمية تنظيم ملفات الموقع في مجلدات (مجلد خاص بالصور ومجلد للتعليمات البرمجية) لتجنب ضياع المسارات.



استراتيجية التعلم المباشر (المحاضرة)

أحد الأساليب التعليمية التقليدية، حيث يقوم المعلم بتقديم المعلومات بشكل مباشر إلى المتعلمين داخل البيئة الصفية، ويُعتبر المعلم في هذا النموذج هو المصدر الرئيسي للمعرفة، بينما يتركز دور المتعلمين في الاستماع، وتدوين الملاحظات، وطرح الأسئلة، والمشاركة في المناقشات الصفية.

يُستخدم هذا الأسلوب بشكل فعال عند شرح مفهوم جديد أو تقديم فكرة معقدة تتطلب توجيهاً واضحاً، كما أنه يمهّد الطريق لفهم أعمق من خلال الأنشطة اللاحقة.

مثال:

يمكن استخدام التعلم المباشر بفعالية في درس ربط صفحة الويب بملف تنسيق خارجي CSS حيث يشرح المعلم كيفية ربط ملف HTML بملف CSS الخارجي.



استراتيجية المناقشة والحوار

تُعد من الاستراتيجيات التعليمية الفعّالة التي تهدف إلى تعزيز التعلم من خلال تبادل الأفكار والمعلومات بين المعلم والمتعلمين، أو بين المتعلمين أنفسهم.

المزايا:

- تحفيز التفكير النقدي.
- تطوير مهارات التواصل.
- تعميق الفهم للمفاهيم التعليمية

وتُستخدم في بيئة صفية تفاعلية تُشجع المتعلمين على طرح الأسئلة، والتعبير عن آرائهم، وتحليل الأفكار من خلال نقاشات مفتوحة أو موجهة.

مثال:

يمكن تطبيق استراتيجية المناقشة والحوار في مقارنة طرق إضافة تنسيقات CSS :
إذا أردنا تلوين جميع العناوين في موقعنا باللون الأحمر، هل الأفضل إضافتها كتنسيق داخلي Internal داخل الصفحة، أم في ملف خارجي External CSS مستقل؟ ولماذا؟

الربط: يوجّه المعلم الحوار ويستخلص مع المتعلمين النتيجة النهائية بأن الملف الخارجي External CSS هو الخيار الاحترافي والأفضل للمواقع الكبيرة، لتبدأ بعد ذلك خطوة التطبيق العملي على أجهزتهم.



استراتيجية التعلم القائم على المشاريع

نهج تعليمي يركّز على إشراك المتعلمين في تنفيذ مشروع عملي، ضمن مجموعات أو بشكل فردي، ويشمل مراحل متعددة:

- البحث.
- التخطيط.
- التنفيذ.
- التقويم والتقديم.

المزايا:

- تنمية مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات.
- تعزيز التعلم الذاتي.
- تطوير مهارات العمل الجماعي والتخطيط والتنظيم.

ويكون دور المعلم هو الإرشاد والتوجيه طوال مراحل تنفيذ المشروع، لضمان تحقيق فهم عميق للمفاهيم الأساسية من خلال التطبيق العملي.

مثال:

- عرض مشروع لمهارة في الدرس وتوجيه المتعلمين بمجاميع التعلم التعاوني إنتاج التصميم المطلوب مع إضافة بعض التفاصيل من المتعلم بما يتناسب مع المشروع.
- خلال مرحلة التعلم وبعد تكوين فهم أساسي لمكونات البرنامج يبدأ المتعلم بتكوين مشروع على أن يتم الانتهاء منه مع نهاية عرض المادة العلمية في نهاية الفصل الدراسي كتطبيق عملي شامل بأفكار وخبرات المتعلم.

استراتيجية التعلم بالأقران

أسلوب تعليمي يتعلم فيه المتعلمون من بعضهم البعض، حيث يُكلف المعلم أحد المتعلمين المتفوقين أو المتمكنين في موضوع معين بدور الخبير، فيقوم بمساعدة زميل أو مجموعة من الزملاء على فهم المفهوم أو إتقان المهارة، تحت إشراف المعلم وتوجيهه.

المزايا:

- تعزيز ثقة المتعلم بقدراته.
- تطوير مهارات التواصل والشرح.
- تسهيل الفهم من خلال اللغة المشتركة بين المتعلمين.
- تحقيق تعلم تعاوني نشط وفعال.

مثال:

- يمكن تطبيق استراتيجية التعلم بالأقران في درس تنسيق الجداول والقوائم باستخدام CSS :
- يقوم أحد المتعلمين المتمكنين بالجلوس مع زميله ومساعدته في مراجعة ملف CSS الخاص به.
- النتيجة : ينجح المتعلم المستهدف في ظهور الجدول أو القائمة بشكل منسق على المتصفح بفضل توجيه زميله.

استراتيجية الخرائط المفاهيمية

تُعد الخرائط المفاهيمية استراتيجية تعليمية فعّالة تُستخدم في تمثيل المعرفة وتنظيمها بصرياً من خلال مخططات تربط المفاهيم ببعضها باستخدام خطوط أو أسهم تحتوي على كلمات ربط توضح نوع العلاقة بين كل مفهوم وآخر.

المزايا:

- اكتشاف العلاقات بين المفاهيم.
- تعميق الفهم.
- تلخيص المعلومات.
- تقويم مدى استيعاب المتعلمين.

ويمكن استخدام الخرائط المفاهيمية في جميع مراحل الدرس: التمهيد، الشرح، أو المراجعة الختامية.

- تصميم خريطة مفاهيمية تلخص مكونات صفحة الويب وتنسيقاتها.
- تُستخدم هذه الخريطة في نهاية الحصة أو الفصل الدراسي كمرجع سريع للمتعلمين يلخص كيفية بناء موقع إلكتروني متكامل وتنسيقه.

مثال:

استراتيجية التعلم التعاوني

أسلوب تعليمي يُقسّم فيه المتعلمين إلى مجموعات صغيرة تعمل معًا لتحقيق هدف تعلم مشترك. يُشجع هذا الأسلوب على تبادل الخبرات، تنمية المهارات الاجتماعية، وتحقيق فهم أعمق من خلال التعاون. كل متعلم في المجموعة يكون له دور محدد، مما يعزز روح الفريق والمشاركة الفاعلة داخل الصف.

- تعزيز مهارات التعاون والعمل الجماعي.
- تنمية مهارات التواصل والاستماع واحترام الآراء.
- دعم المتعلمين المتفاوتين في المستوى.
- رفع مستوى التفاعل والانتباه في الحصة.
- بناء الثقة بالنفس والمسؤولية المشتركة.

المزايا:

يمكن تطبيق استراتيجية التعلم التعاوني في تصميم صفحة ويب:

- المتعلم الأول: البحث عن النصوص والصور وتجهيز المادة العلمية للموقع.
 - المتعلم الثاني: إنشاء ملف HTML وكتابة الوسوم الأساسية (العناوين، الفقرات، إدراج الصور).
 - المتعلم الثالث: إنشاء ملف CSS وتحديد ألوان الخلفية، وتنسيق الخطوط، وتوزيع العناصر لتبدو جذابة.
- المتعلم الرابع: استعراض الصفحة على المتصفح وفحص التعليمات البرمجية للتأكد من خلوها من الأخطاء.
- تشارك المجموعة كاملة في استعراض صفحة الويب النهائية أمام زملاء، مما ينمي لديهم روح الفريق ويحاكي بيئة العمل الحقيقية لتطوير المواقع.

مثال:

الوحدة الأولى

المعالجة الرقمية

الوحدة الأولى: المعالجة الرقمية

وصف الوحدة:

تهدف وحدة المعالجة الرقمية إلى تزويد المتعلمين بأساس معرفي ومهاري في مجال تصميم وبناء الصفحات الإلكترونية حيث تتناول "أساسيات تطوير صفحات الويب"، وذلك باستخدام كل من لغتي HTML وCSS، وهما الأداتان الرئيسيتان لبناء محتوى المواقع الإلكترونية وتنسيقها. وتنبع أهمية الوحدة من كونها تُعزز القدرة على التفكير المنطقي والتعبير الرقمي لدى المتعلمين، في ظل تحديات العالم الرقمي.

وتنطلق الوحدة من المفاهيم الأولية المتعلقة بطبيعة تصميم صفحات الويب، وخصائصها، وعرضها في المتصفح، ثم تنتقل تدريجياً إلى تعريف المتعلم بلغة HTML باعتبارها اللغة المسؤولة عن إنشاء الهيكل الأساسي للمواقع الإلكترونية، من خلال إدراج العناصر النصية، والروابط، والصور، والقوائم، والجداول. ويتم تدريب المتعلمين على كتابة التعليمات البرمجية من محرر النصوص (Visual Studio Code)، مع التركيز على تنظيم التعليمات البرمجية واستخدام الوسوم بشكل صحيح.

كما يتعرف المتعلمين على لغة CSS وهي اللغة التي تسمح بتنسيق العناصر وتحديد مظهر الصفحة وشكلها البصري. ويُدرَّب المتعلم على استخدام خصائص CSS لتغيير الألوان، والخطوط، والأحجام، والمسافات.

ولا تقتصر الوحدة على الجانب المعرفي فقط، بل تركز على تنمية مهارات التفكير التصميمي والإبداع الشخصي إذ يُطلب من المتعلمين في نهاية الوحدة الثانية تنفيذ مشروع بسيط يتمثل في إنشاء موقع إلكتروني يضمن مجموعة من صفحات الويب، تُظهر قدرتهم على توظيف الموضوعات المقدمة لهم ومن خلال تطبيقهم للأنشطة وأوراق العمل، مما يُشجّع المتعلمين على العمل الفردي، والجماعي، وتبادل الأفكار، واكتشاف الحلول لمشكلات تصميم الصفحات التي قد تواجههم.

تُعتبر هذه الوحدة نقطة انطلاق نحو مزيد من التخصص في مجال تطوير صفحات الويب، وبخاصة أن الكتاب المدرسي يقدم ضمن سلسلة الذكاء الرقمي حيث يشجع المتعلمين على استكشاف مجال برمجة وتصميم صفحات الويب. كما يتماشى مع التوجهات التربوية الحديثة التي تُعالي من قيمة التعلم النشط، القائم على الاستكشاف والممارسة العملية، حيث تُنمّي لدى المتعلم الثقة بالنفس والقدرة على الإنجاز الرقمي في عالم يتزايد فيه الاعتماد على التقنية يوماً بعد يوم.



الدرس الأول: مدخل إلى تطوير صفحات الويب – محرك التعليمات البرمجية VS Code



نتائج التعلم

1	التعرف على مفهوم تطوير صفحات الويب وأهميته.
2	التمييز بين المراحل الأساسية في تطوير صفحات الويب.
3	المقارنة بين صفحة الويب Web Page ، والموقع الإلكتروني Website ، من حيث الوظيفة والبنية.
4	التعرف على هيكل وبنية صفحة الويب.
5	إدراك أهمية لغة HTML باعتبارها الأساس في بناء صفحات الويب.
6	تحديد مكونات لغة HTML الأساسية (مثل: الوسوم، البنية العامة، العناصر).
7	التعرف على أهمية استخدام محررات النصوص في كتابة وتحرير صفحات HTML.
8	التعرف على محرك التعليمات البرمجية VS Code وواجهة البرنامج ومميزاته
9	التعرف على كيفية التعامل مع محرك التعليمات البرمجية VS Code من حيث (فتح الملف - فتح مجلد - إنشاء مجلد).



استراتيجيات تعليمية مقترحة

العصف الذهني (Brainstorming)

الهدف استثارة المعرفة السابقة وبناء توقعات حول الموضوع.

طريقة التنفيذ :

يبدأ المعلم بسؤال موجّه مثل:

"ما الذي يخطر ببالك عندما تسمع كلمة: موقع إلكتروني؟"

يُطلب من المتعلمين ذكر ما يعرفونه أو يستخدمونه من مواقع، ويكتب ذلك على السبورة أو باستخدام وسيلة رقمية.

خرائط المفاهيم (Concept Mapping)

الهدف فهم العلاقة بين المفاهيم: صفحة – موقع – تطوير .

طريقة التنفيذ:

يوزّع المعلم ورقة فيها عناصر غير مرتبة مثل: (صفحة – موقع – HTML – تصميم – عرض – خادم – متصفح)، ويطلب من المتعلمين ربطها بأسهم وشرح العلاقة بينها.

التعلم من خلال الوسائط المرئية (Visual Learning)

الهدف تبسيط المفاهيم المجردة مثل بنية صفحة الويب أو الفرق بين الموقع و صفحة الويب.

طريقة التنفيذ:

يعرض المعلم مقطعاً قصيراً أو رسماً توضيحياً يبين بنية صفحة HTML، ويشرح مكونات `<html>`, `<head>`, `<body>` باستخدام رسومات مبسطة أو إنفوجرافيك.

المقارنة والتحليل (Compare & Contrast)

الهدف التمييز بين المفاهيم القريبة مثل (صفحة الويب والموقع الإلكتروني).

طريقة التنفيذ:

يُقسّم المتعلمين إلى مجموعات، وتُطلب منهم تعبئة جدول مقارنة من عمودين: صفحة الويب الإلكتروني ثم يُعرض نموذج من كل منهما عبر المتصفح (مثلاً صفحة مفردة، وموقع كامل فيه تنقل بين عدة صفحات).

التعلم القائم على المشروع المصغّر (Mini-Project / Based Learning)

الهدف التعرف على المحررات النصية وأهميتها في كتابة HTML.

طريقة التنفيذ:

يطلب المعلم من المتعلمين فتح محرر مثل Notepad أو VS Code وكتابة بنية صفحة HTML بسيطة (سيتم تنفيذها بالكامل لاحقاً)، ويُظهر لهم كيف أن المتصفح لا يقرأ إلا الصيغة الصحيحة.

لعب الأدوار التكنولوجي (Tech Role Play)

الهدف توضيح العلاقة بين مكونات بناء الموقع (المطور، المتصفح، التعليمات البرمجية).

طريقة التنفيذ:

يُقسّم المتعلمين إلى مجموعات، كل مجموعة تمثل دوراً: مطوّر – متصفح – CSS – HTML – مستخدم، ويتبادلون الأدوار ويشرح كل طرف ماذا يفعل. (مثل مشهد تمثيلي بسيط أمام الصف).

فكر – ناقش – شارك (Think – Pair – Share)

الهدف تعزيز الفهم العميق وتبادل الآراء حول أهمية HTML أو دور المحرر النصي.

طريقة التنفيذ:

- يفكر كل متعلم بشكل فردي في سؤال مثل: ما أهمية HTML في بناء المواقع؟
 - ثم يناقش رأيه مع زميله.
- وأخيراً، يُطلب من كل مجموعة ثنائية مشاركة ما توصلوا إليه مع الصف.

بطاقات المفاهيم (Flash Cards)

الهدف ترسيخ المفاهيم والمصطلحات الجديدة.

طريقة التنفيذ:

يُعطي المعلم بطاقات على كل منها مصطلح (HTML، Website، Web Page، محرر نصوص Tag)، ويُطلب من المتعلم شرح المفهوم لزميله، أو تصنيفه ضمن فئة معينة.

- يُفضل الدمج بين الأساليب الفردية والتعاونية لتلبية أنماط التعلم المختلفة.
- يُراعى استخدام أمثلة واقعية مألوفة للمتعلم (مثل موقع المدرسة، متجر إلكتروني شهير).
- يُستخدم أسلوب التحفيز من خلال إشراك المتعلمين في التفاعل مع الأمثلة الحقيقية من الإنترنت.
- التأكيد على المفاهيم الأساسية قبل الانتقال إلى التعليمات البرمجية في الدروس التالية:

أجزاء واجهة VS Code

يوجد على الجانب الأيسر: يحتوي على أيقونات تساعد في التنقل بين:

- المستكشف (Explorer)
- البحث (Search)
- التحكم في الإضافات (Extensions)

1- شريط النشاط الجانبي (Activity Bar)

يعرض المجلد المفتوح والملفات بداخله، مثل:

- index.html
- about.html
- مجلد images

2- شريط المستكشف (Explorer)

المنطقة التي تكتب فيها التعليمات البرمجية.
عند فتح أي ملف HTML أو CSS أو JS، يظهر محتواه هنا.
وظيفته: كتابة وتعديل التعليمات البرمجية.

3- المحرر (Editor)

يوجد في الأسفل باللون الأزرق غالباً. يعرض معلومات مثل:

- اسم الملف المفتوح.
 - نوع اللغة CSS – HTML.
 - التحذيرات أو الأخطاء.
- وظيفته:** متابعة حالة الملف والتعليمات البرمجية أثناء الكتابة.

4- شريط الحالة (Status Bar)

5- شريط القوائم

(Command Palette/Menu Bar)

يظهر أعلى الشاشة ويتضمن القوائم:

File - Edit - View - Run - Terminal - Help

وظيفته: تنفيذ أوامر مثل:

- فتح ملف جديد.
- تشغيل أو إغلاق الطرفية.
- البحث عن ملفات أو أوامر.

وهي المكان الذي يمكنك من خلاله:

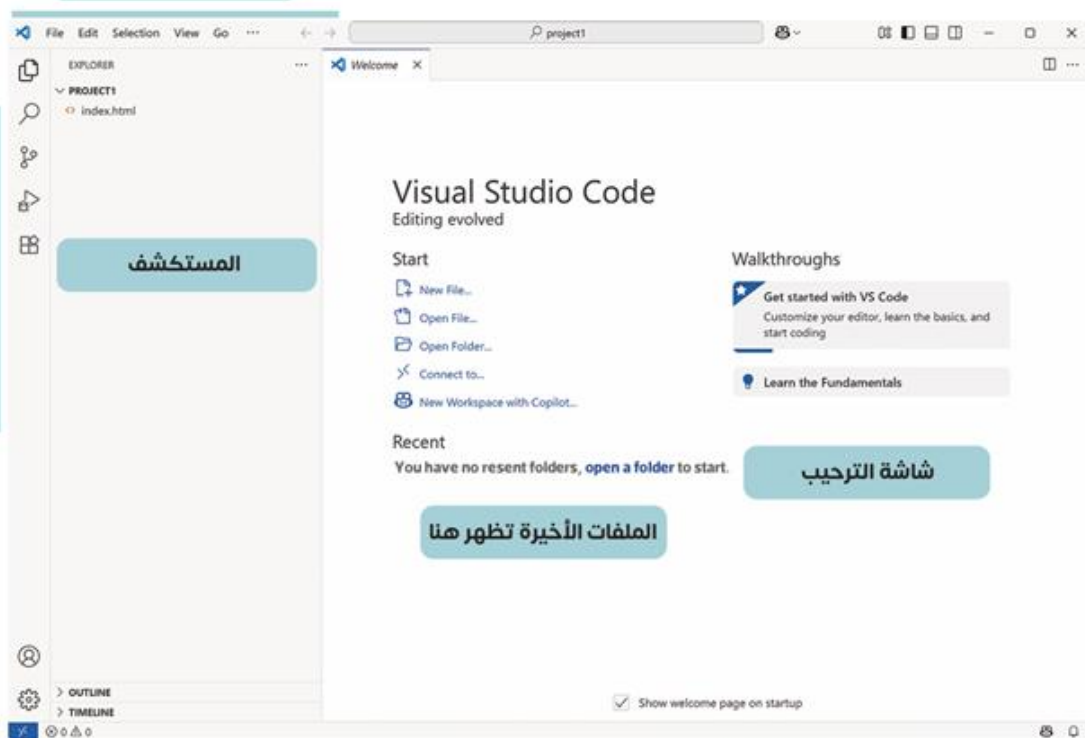
- تشغيل أوامر
- مشاهدة نتائج حفظ الملفات
- تشغيل أوامر Git أو عرض أخطاء في التعليمات البرمجية

وظيفته: تنفيذ الأوامر البرمجية أثناء تطوير المشروع.

6 - المحطة الطرفية Terminal

من قائمة View

شريط القوائم



المستكشف

شاشة الترحيب

الملفات الأخيرة تظهر هنا

الإضافات

شريط الحالة

شريط النشاط الجانبي (Activity Bar)



ورقة عمل (1)

1. شغل برنامج Visual Studio Code
2. افتح المجلد Project1 من مجلد أوراق العمل.
3. افتح صفحة الويب index.html.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6   <title>صفحتي الأولى</title>
7 </head>
8 <body>
9   <h1>HTML مرحبا بكم في عالم</h1>
10  <p>أستخدم محرر التعليمات البرمجية Visual Studio Code VS Code</p>
11 </body>
12 </html>
```

4. اكتب عدد الوسوم في الصفحة () .
5. هل جميع الوسوم لها بداية ونهاية؟ () .

يوضح المعلم للمتعلمين ما يلي:

مفهوم الوسم – مفهوم العنصر وتطبيق ذلك على ورقة العمل.

- عدد الوسوم في الصفحة 8 وسم **مظلة أعلاه**.
- **ليس** لجميع الوسوم وسم إغلاق.
- ملاحظة: **<!DOCTYPE html>** تعتبر جملة إعلانية وليست وسم.

الدرس الثاني: هيكل صفحة HTML



نتائج التعلم

- 1 فهم هيكلية صفحة الويب الأساسية.
- 2 التمييز بين الوسمين الأساسيين، <head> و <body>.
- 3 إنشاء صفحة بسيطة تحتوي على عنوان وفقرة.
- 4 استخدام الوسم <title> بشكل صحيح.
- 5 التمييز بين وسوم العناوين المختلفة من <h1> إلى <h6>.
- 6 التعامل مع الوسوم الأساسية مثل: <h1>, <pre>, <p>.
- 7 التحكم في اتجاه محتوى صفحة الويب.

استراتيجيات تعليمية مقترحة

التعلم بالاكشاف الموجّه (Guided Discovery Learning)

الهدف: تنمية قدرة المتعلم على الوصول للمعرفة بنفسه تحت إشراف المعلم.

طريقة التنفيذ:

- يُقدّم المعلم للمتعلمين تعليمات برمجية HTML ناقصة أو بها وسوم غير مرتبة.
- يُطلب من المتعلمين تحديد الأخطاء، أو ترتيب الهيكل الصحيح للصفحة.
- مثال: تُعرض التعليمات البرمجية كما يلي:

```
<html>
<body>
<p>مرحبا</p>
</html>
```

ويسأل المعلم: ما الخطأ هنا؟ ما الوسم الناقص؟ الوسم <body> لم يغلق.

التعلم القائم على المشروع المصغّر (Mini Project-Based Learning)

الهدف: تحويل المتعلم من متلقٍ إلى منتج للمعرفة من خلال مشروع بسيط.

طريقة التنفيذ:

- يُطلب من المتعلمين تصميم صفحة HTML بسيطة تحتوي على:
 - عنوان باستخدام <h1>
 - فقرة باستخدام <p>
 - عنوان للصفحة باستخدام <title>
 - كتابة بلغة عربية مع ضبط الاتجاه إلى اليمين باستخدام <dir="rtl">
- تُعرض نتائج المتعلمين على الشاشة أو أمام زملائهم.

التعلم التعاوني (Collaborative Learning)

الهدف: تعزيز العمل الجماعي وبناء المعرفة بالفاعل بين المتعلمين.

طريقة التنفيذ:

- تقسيم الصف إلى مجموعات.
- تكليف كل مجموعة بوسم معين مثل: <head> أو <p> أو <h1> تقوم بشرحه لباقي الزملاء.
- تبادل النتائج في شكل عروض قصيرة داخل الصف.

التدريب العملي الفوري (Hands-On Practice)

الهدف: تثبيت المهارة من خلال التكرار والملاحظة المباشرة.

طريقة التنفيذ:

- في بداية الدرس، يُطلب من المتعلم فتح محرر نصوص وكتابة:

```
<html>
<title>
<head>صفحتي الأولى</head>
</title>
<body>
</h3> مرحبا بكم في تعلم مادة الحاسوب من خلال سلسلة الذكاء الرقمي<h3>
<p> لتتعلم تصميم صفحات الويب</p>
</body>
</html>
```

- ثم يُشاهد الناتج في المتصفح.

فكر - شارك - ناقش (Think - Pair - Share)

الهدف: تطوير مهارات التحليل والمقارنة وتوضيح المفاهيم الدقيقة.

طريقة التنفيذ:

- يُطرح سؤال مثل: لماذا نضع <title> داخل <head> وليس <body>؟
- يفكر المتعلم فردياً، ثم يناقش مع زميل، ثم يُشارك الإجابة مع المعلم أو الصف.

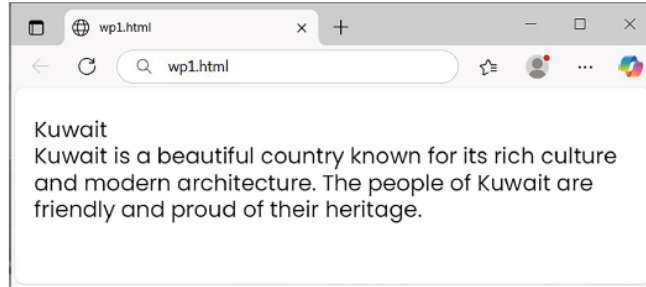


ملاحظات للمعلم

يتم تنفيذ هذه الاستراتيجيات وفق مبدأ التدرج المعرفي - المهاري:

- البدء بالتأمل والتحليل (من خلال الاكتشاف والمقارنة).
- ثم الانتقال إلى التدريب الفعلي (من خلال الكتابة).
- ثم الانتهاء بمنتج ملموس (صفحة ويب بسيطة)، مما يحقق نواتج التعلم بصورة واضحة وعملية.

ورقة عمل (2)



1. أنشئ مجلد باسم Workpapers-Your Name.
2. شغل برنامج Visual Studio Code.
3. افتح المجلد الذي تم إنشاؤه.
4. أنشئ صفحة ويب جديدة باسم wp1.html.
5. اكتب نص عن الكويت باللغة الإنجليزية دون أخطاء إملائية ليكون اتجاه النص من اليسار إلى اليمين، مستخدماً وسوم HTML كما هو موضح.
6. احفظ التعديلات.
7. عاين صفحة الويب في المتصفح.

الخطوات العملية:

فتح محرر VS Code وإنشاء ملف جديد:

- شغل محرر التعليمات البرمجية Visual Studio Code
 - اختر من القائمة:
File → New File.
 - احفظ الملف باسم: wp1.html
- كتابة التعليمات البرمجية التالي داخل الملف:

```
<!DOCTYPE html>
<!-- تعريف نوع المستند -->
<html lang="en">
<!-- تحديد لغة الصفحة بالإنجليزية -->
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <!-- دعم الحروف الإنجليزية والعربية -->
  <title>Kuwait</title>
  <!-- عنوان الصفحة يظهر في تبويب المتصفح -->
</head>
<body>
  <!-- بداية محتوى الصفحة -->
  <p> Kuwait</p>
  <p>
    Kuwait is a beautiful country Known for its rich culture and modern architecture
  </p>
  <p> And The people of Kuwait are friendly and proud of their heritage. </p>
</body>
</html>
<!-- نهاية المستند -->
```

حفظ الصفحة:

- اضغط Ctrl + S بعد كتابة التعليمات البرمجية.

عرض الصفحة في المتصفح:

- من مستكشف الملفات في جهازك، اذهب إلى مكان حفظ الملف.
- اضغط مرتين على wp1.html.
- ستفتح الصفحة في متصفحك الافتراضي وتظهر المعلومات.



ورقة عمل (3)



1. شغل برنامج Visual Studio Code .
2. افتح المجلد Workpapers-Your Name .
3. أنشئ صفحة ويب جديدة باسم wp2.html .
4. اكتب نص عن المركز الوطني للأمن السيبراني في دولة الكويت دون أخطاء إملائية ليكون اتجاه النص من اليمين إلى اليسار، مستخدماً وسوم HTML كما هو موضح.
5. احفظ التعديلات.
6. عاين صفحة الويب في المتصفح.

الخطوات العملية:

فتح محرر VS Code وإنشاء ملف جديد:

- شغل محرر التعليمات البرمجية Visual Studio Code
 - اختر من القائمة: File → New File.
 - احفظ الملف باسم : wp2.html
- اضغط على مفتاحي Ctrl + S ثم اختر الاسم.

كتابة التعليمات البرمجية التالي داخل الملف:

```
<!DOCTYPE html>
<!-- تعريف نوع المستند HTML -->
<html lang="ar">
<!-- بداية الصفحة وتحديد اللغة بأنها اللغة العربية -->
<head>
<meta charset="UTF-8">
<!-- تحديد ترميز الحروف لدعم اللغة العربية -->
<title> الأمن السيبراني </title>
<!-- عنوان الصفحة الذي يظهر في تبويب المتصفح -->
</head>
<body dir="rtl">
<!-- بداية محتوى الصفحة، مع ضبط اتجاه النص من اليمين إلى اليسار -->
<p>ريادة الأعمال</p>
<p>
المركز الوطني للأمن السيبراني في دولة الكويت
يعمل على حماية الفضاء الإلكتروني للدولة من التهديدات الرقمية، ويضع السياسات والخطط لحماية البيانات وتعزيز الوعي بأمن
المعلومات لدى الأفراد والمؤسسات.
</p>
</body>
</html>
<!-- نهاية الصفحة -->
```

حفظ الملف:

- اضغط Ctrl + S لحفظ التعليمات البرمجية بعد الانتهاء من كتابتها.
- عاين الصفحة في المتصفح.



الدرس الثالث: تنسيق صفحة HTML - التعامل مع الروابط

التشعبية Hyperlinks

نتائج التعلم

1	التمييز بين وسم و وسم <hr> من حيث الوظيفة والاستخدام.
2	توظيف الوسمين ، <i> في تطوير صفحات الويب.
3	إضافة تعليقات داخل تعليمات HTML البرمجية باستخدام الصيغة <!-- --> بشكل صحيح.
4	شرح مفهوم الروابط التشعبية ودورها في صفحات الويب.
5	التمييز بين الروابط الداخلية والخارجية في HTML.
6	تطبيق وسم <a> لإنشاء روابط داخلية وخارجية بشكل صحيح.
7	التحقق من أن روابط الخارجية تنتقل إلى مواقع خارجية محددة.
8	توظيف الروابط الداخلية والخارجية في تصميم صفحة HTML
9	توظيف الوسم <nav> في تصميم صفحة HTML لتنظيم روابط التنقل الداخلية والخارجية بشكل سهل الاستخدام.



استراتيجيات تعليمية مقترحة

التعلم بالتجريب المباشر (Experiential Learning)

الهدف تكوين الفهم من خلال الممارسة المباشرة وتجريب الوسوم بأنفسهم، مما يُنمّي القدرة على الربط بين التعليمات البرمجية والنتيجة العملية.

طريقة التنفيذ:

يقدم المعلم نموذج مبدئي بسيط لصفحة HTML تحتوي على مجموعة من الوسوم المستهدفة مثل:

(
 <a> <i> <hr>).

ثم يُطلب من المتعلمين تعديل الصفحة خطوة بخطوة:

- إدراج كل وسم، ثم عرض الصفحة في المتصفح لملاحظة التأثير الفوري.
 - تغيير قيمة الرابط الداخلي والخارجي، أو استبدال
 بـ <hr>، ومراقبة الفرق البصري والسلوكي.
 - يُشجع المعلم المتعلمين على التنبؤ بما سيحدث قبل تنفيذ التغيير.
- هذا الأسلوب يجعل المتعلمين يتعلمون من التجربة، ويكتشفون بأنفسهم أثر كل وسم، مما يعزز الفهم العملي والمهاري.

التحليل بالمقارنة (Comparative Analysis)

الهدف تمكين المتعلم من التمييز بين وسوم متشابهة ظاهرياً ومختلفة وظيفياً، مما يُنمّي مهارة التفكير التحليلي والتمييز الدلالي.

طريقة التنفيذ:

يُقسم المعلم الصف إلى مجموعات صغيرة، ويُعطى كل مجموعة زوجاً من الوسوم (مثل `<b>`، `<strong>` أو `<i>`، `<em>`). يُطلب من كل مجموعة:

- تحليل وظيفة كل وسم.
 - كتابة مثال عملي.
 - توضيح إن كانت هناك فروق شكلية، دلالية، أو وظيفية.
- ثم تعرض كل مجموعة نتائجها على الصف، ويُجري المعلم مناقشة ختامية للتأكيد على أن الوسوم `<strong>` و `<em>` تحمل دلالة معنوية تُقرأ من قبل قارئ الشاشة، بخلاف الوسوم `<b>` و `<i>` التي تُستخدم فقط للتنسيق البصري.

العصف الذهني الموجه (Guided Brainstorming)

الهدف تنشيط المعرفة السابقة وربطها بالمفاهيم الجديدة من خلال إثارة التفكير الجماعي وتوليد الأفكار.

طريقة التنفيذ:

يبدأ المعلم بسؤال تمهيدي مفتوح مثل:
"ما هي الروابط التشعبية؟ وأين رأيتموها من قبل؟"
يستعرض المتعلمين الأمثلة: روابط في مواقع التواصل - روابط في ويكيبيديا - أزرار "اشتر الآن..."
ثم يُحوّل المعلم الكلمات المفتاحية على السبورة: (رابط - انتقال - خارجي - داخلي - عنوان - موقع...)
بعدها يربط بين هذه المفاهيم والوسم `<a>` في HTML، لتكون نقطة انطلاق نحو شرح الروابط الداخلية والخارجية بشكل مبسط.

التعلم التشاركي (Collaborative Learning)

الهدف تحفيز التفاعل والعمل الجماعي وتبادل المعرفة بين المتعلمين لبناء فهم مشترك للمفاهيم التقنية.

طريقة التنفيذ:

- يُقسّم المعلم المتعلمين إلى مجموعات ثنائية أو ثلاثية.
- كل مجموعة تتولى مهمة واحدة:
- مجموعة تُدرّب على إضافة تعليق داخل التعليمات البرمجية.
 - مجموعة تُجرب الفرق بين `<br>`، `<hr>`.
 - مجموعة تُنشئ رابطاً خارجياً لموقع فعلي.
- ثم تعرض المجموعات نتائجها أمام الصف، ويُعلق المعلم ويُعزز التصحيح الذاتي إن وُجدت أخطاء.
- يساعد هذا النمط على تعميق الفهم من خلال الشرح لزملاء آخرين، كما يُعزز الثقة في التعامل مع التعليمات البرمجية.

بطاقات الملاحظة وتصحيح الأخطاء (Error Spotting)

الهدف تدريب المتعلم على اكتشاف الأخطاء البرمجية وتطوير مهارات التصحيح الذاتي.

طريقة التنفيذ:

يُعرض على المتعلمين تعليمات برمجية تحتوي على أخطاء مثل:

`<a href=#section1>اذهب للقسم</a>`

`<!-- لم يتم تعريف القسم --!>`

أو:

`<strong>كلمة</b>`

ثم يُطلب منهم تحديد الخطأ، وتقديم نسخة صحيحة من التعليمات البرمجية، مع شرح الخطأ كتابياً أو شفوياً. يعزز هذا الأسلوب الانتباه للتفاصيل الدقيقة، ويُقوي مهارات المراجعة والتحقق من التعليمات البرمجية.

التصحيح

`<a href="#section1">اذهب للقسم</a>`

التصحيح

`<b>كلمة</b>`



ملاحظات للمعلم

تجمع هذه الاستراتيجيات بين الفهم النظري والتجريب العملي، وتُعزز لدى المتعلم:

- الجانب المعرفي مثل الفرق بين الوسوم.
- الجانب المهاري مثل كتابة رابط داخلي.
- الجانب الوظيفي مثل فهم الغرض من كل عنصر برمجي.

ويُنصح بتطبيق الاستراتيجيات بطريقة متدرجة، تبدأ بالاختشاف والمقارنة، ثم تنتقل إلى الكتابة المباشرة، وتنتهي بمهمة تقييم ذاتي أو مشروع بسيط يدمج كل المفاهيم.



ورقة عمل (4)

تطوير موقع ويب عن مشروع المستقبل بحيث يكون:

1. اتجاه الصفحات من اليمين إلى اليسار.
2. اسم المجلد **MyProject**.
3. أنشئ الصفحات والروابط التالية:

- الصفحة الرئيسية **index.html**.
- صفحة عن مشروع **about.html**.
- صفحة منتجات الرقمية **products.html**.
- صفحة الرؤية **vision.html**.
- صفحة من نحن **who.html**.
- رابط تواصل معنا للانتقال إلى البريد الإلكتروني الخاص بك.

عند الانتقال إلى أي صفحة من صفحات الموقع:

1. يظهر عنوان الصفحة التي تم الانتقال إليها.
2. إضافة روابط لجميع صفحات الموقع أسفل الروابط التشعبية باسم الصفحة.
3. سطر فاصل `<hr>` بعد الفقرة التي بنفس اسم الصفحة.
4. رابط الصفحة الرئيسية للانتقال إليها.
5. استخدام الوسم `<nav>`.
6. عاين صفحات الموقع في المتصفح.
7. احفظ التعديلات.

هيكل المشروع (الملفات والمجلدات)

1. أنشئ مجلد باسم **MyProject** :
2. شغل محرر التعليمات البرمجية VS Code.
3. من القائمة:
File → Open Folder...
4. داخل المجلد **MyProject**، أنشئ الملفات التالية:

- **index.html** (الصفحة الرئيسية)
- **about.html** (عن مشروع)
- **products.html** (منتجات الرقمية)
- **vision.html** (الرؤية)
- **who.html** (من نحن)
- **contact.html** (تواصل معنا)

o لا حاجة لإنشاء صفحة للبريد، سنستخدم رابط [mailto](mailto:)

القالب المشترك لكل الصفحات (نستخدمه مع تعديلات بسيطة في كل صفحة)

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="ar">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>عنوان الصفحة</title>
</head>
<body dir="rtl">
  <nav>
    <a href="index.html">الصفحة الرئيسية</a> |
    <a href="about.html">عن مشروعي</a> |
    <a href="products.html">منتجاتي الرقمية</a> |
    <a href="vision.html">الرؤية</a> |
    <a href="who.html">من نحن</a> |
    <a href="mailto:yourEmail@example.com">تواصل معنا</a>
  </nav>
  <p>اسم الصفحة</p>
  <hr>
  <a href="index.html">العودة إلى الصفحة الرئيسية</a>
</body>
</html>
```

سنغيّر عنوان الصفحة واسم الفقرة فقط في كل صفحة كما يلي:

1. الصفحة الرئيسية <index.html>

```
<title>الصفحة الرئيسية</title>
```

```
<p>الصفحة الرئيسية</p>
```

2. صفحة عن مشروعي <about.html>

```
<title>عن مشروعي</title>
```

```
<p>عن مشروعي</p>
```

3. صفحة منتجاتي الرقمية <products.html>

```
<title>منتجاتي الرقمية</title>
```

```
<p>منتجاتي الرقمية</p>
```

4. صفحة الرؤية <vision.html>

```
<title>الرؤية</title>
```

```
<p>الرؤية</p>
```

5. صفحة من نحن `who.html`

`<title>من نحن</title>`

`<p>من نحن</p>`

6. رابط تواصل معنا

يوجد داخل الوسم: `<nav>`

`<a href="mailto:yourEmail@example.com">تواصل معنا</a>`

عند الضغط على هذا الرابط، يفتح برنامج البريد الإلكتروني تلقائياً لإرسال رسالة.

ملاحظات

- احفظ كل ملف بعد التعديل (Ctrl + S).
- افتح `index.html` في المتصفح لاستعراض الموقع.
- جرّب الضغط على الروابط لتنتقل بين الصفحات.



الدرس الرابع: التعامل مع الصور والقوائم Images & Lists



نتائج التعلم

1	إدراج صورة في صفحة الويب باستخدام الوسم <code></code> ، وتحديد مصدرها بالخاصية <code>src</code> .
2	كتابة وصف بديلًا للصورة باستخدام الخاصية <code>alt</code> .
3	تعزيز فكرة المحتوى المعروض باختيار الصور المناسبة.
4	تحديد موضع الصورة داخل الصفحة بطريقة تدعم النص وتحسن من تنظيم العناصر.
5	التعديل على أبعاد الصورة باستخدام الخصائص <code>width</code> و <code>height</code> لتظهر بشكل متناسق مع التصميم.
6	استخدام الوسم <code><div></code> لتنظيم الصور ضمن الصفحة، وتسهيل تنسيقها مع العناصر الأخرى.
7	التمييز بين القوائم المرتبة <code></code> وغير المرتبة <code></code> ، واستخدام كلاهما حسب السياق.
8	إنشاء قائمة باستخدام الوسوم المناسبة، وإضافة عناصر داخلها باستخدام الوسم <code></code> .



استراتيجيات تعليمية مقترحة

التعلم القائم على الملاحظة والتفسير (Observation and Explanation)

الهدف: فهم كيفية إدراج صورة في صفحة HTML من خلال ربط التعليمات البرمجية بالمخرجات الفعلية.
طريقة التنفيذ:

يعرض المعلم تعليمات برمجية تحتوي على الوسم `<img>` ويستعرض الصفحة أمام المتعلمين، مثل:

```

```

ثم يناقش مع المتعلمين:

- ما الذي يجعل الصورة تظهر؟
 - ما فائدة `src`؟ وماذا يحدث إذا أخطأنا في الاسم؟
 - ماذا يحدث عند حذف خاصية `alt`؟
- هذا الحوار يُحَقِّق الفهم التحليلي، ويُرسِّخ العلاقة بين الوسوم والوظائف.

الممارسة الفورية (Immediate Hands-On Practice)

الهدف: تثبيت المفاهيم من خلال التطبيق المباشر والفوري على المحرر.

طريقة التنفيذ:

يُطلب من المتعلمين إدراج صورة في صفحة HTML خاصة بهم:

- صورة من نفس المجلد (باستخدام اسم الملف فقط).
 - كتابة وصف دقيق للصورة باستخدام `alt`.
- يمكن تقويم المتعلم عبر تقييم مدى مناسبة الوصف (مثل: "صورة طفل يضحك" وليس فقط "طفل").

المقارنة بالمحاكاة (Simulation-Based Comparison)

الهدف: تمييز الفرق بين القوائم المرتبة وغير المرتبة من خلال محاكاة بصرية واضحة.

طريقة التنفيذ:

يعرض المعلم قائمتين:

1. قائمة مرتبة بالأرقام (مثل خطوات الوصفة).
 2. قائمة غير مرتبة (مثل المشتريات أو المميزات).
- ثم يُطلب من المتعلمين استنتاج متى تُستخدم كل واحدة، مع تحديد:
- الوسوم `<ul>`, `<li>`, `<ol>`.
 - الشكل البصري الناتج عن كل نوع.
 - يمكن استخدام ألوان أو رموز لتوضيح الفروق.

نمط فكر - نفذ - قدّم (Think - Do - Present)

الهدف: ربط التفكير النظري بالتمثيل البرمجي، ثم التعبير عن المنتج.

طريقة التنفيذ:

يُطلب من المتعلم التفكير في "محتوى لصفحة شخصية أو تعليمية"، ثم:

- إدراج صورة تعبّر عن نفسه أو موضوعه.
 - إنشاء قائمة مرتبة (مثلاً: قائمة مواد دراسية أو هوايات).
 - كتابة وصف لكل صورة باستخدام `alt`.
- بعد التنفيذ، يقدّم المتعلم عمله أمام زملائه ويشرح اختياراته.

اكتشاف الخطأ وتصحيحه (Error Detection and Correction)

الهدف: تنمية المهارات التدقيقية لدى المتعلم، والتأكد من الفهم الصحيح لتركيب التعليمات البرمجية.

طريقة التنفيذ:

يعرض المعلم تعليمات برمجية تحتوي على أخطاء، مثل:

```

```

```
<ul>
```

```
<li>البند الأول
```

```
<li>البند الثاني
```

ويُطلب من المتعلمين تصحيح التعليمات البرمجية وتحديد الخطأ.

ثم يشرح سبب الخطأ وأثره على عرض الصفحة.

التصحيح

```

```

```
<ul>
```

```
</li> البند الأول
```

```
</li> البند الثاني
```

```
</ul>
```

لاحظ الخطأ: استبدال الحرفين `src` بـ `scr`.

الهدف دمج جميع النواتج التعليمية في صفحة واقعية من إبداع المتعلم.

طريقة التنفيذ:

في ختام الدرس، يُطلب من كل متعلم إنشاء صفحة HTML تتضمن:

- عنواناً رئيسياً.
 - صورة مناسبة داخل <div>.
 - وصف بديل باستخدام alt.
 - قائمتين: واحدة مرتبة والأخرى غير مرتبة.
- ثم يتم عرض الصفحات أو رفعها إلى مجلد جماعي للصف.

ملاحظات للمعلم 

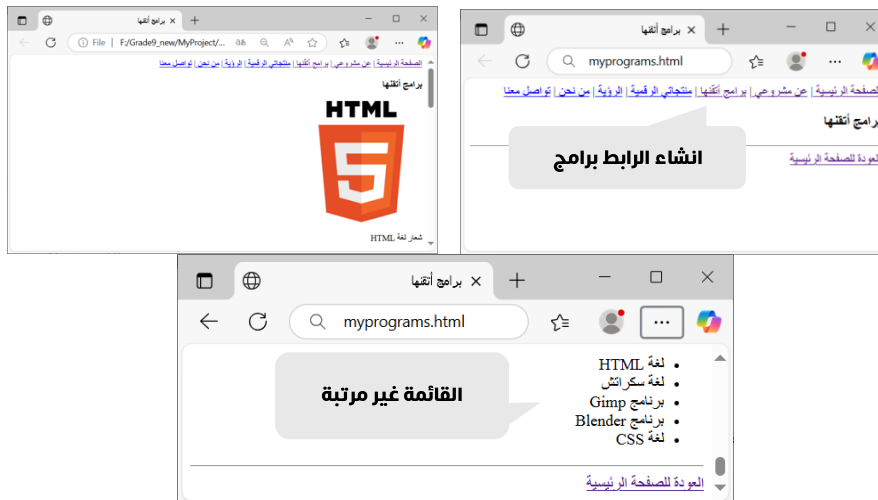
- اختبر الصور جيداً قبل الدرس وتأكد من أن جميع الصور تعمل بشكل صحيح.
- وضح للمتعلمين الفرق بين الاستخدام الجمالي والاستخدام الوظيفي للصور.
- شجّع المتعلمين على وصف الصور بدقة: لأن وصف alt عنصر مهم في قابلية الوصول.
- استخدم أمثلة من واقع المتعلم: كأن يكتب قائمة طعامه أو مهاراته أو أهدافه التعليمية.



ورقة عمل (5)

1. شغل برنامج Visual Studio Code.
2. افتح الموقع مشروعي من المجلد **ProjectStage4**.
3. أنشئ صفحة جديدة **myprograms.html** بعنوان برامج أنقنها.
4. أدرج حاوية `<div>` :
 - أدرج صورة **htmllogo.png** من مجلد **images**.
 - أدرج فقرة تحتوي عبارة شعار لغة HTML أسفل الصورة السابقة.
5. كرر إدراج بحاويات لباقي البرمجيات (**Scratch - GIMP - Blender - CSS**): بحيث تكون كل حاوية تشمل صورة شعار البرنامج وفقرة نصية بها اسم البرنامج.
6. أنشئ قائمة غير مرتبة بالبرمجيات التي تم إدراجها في الخطوة السابقة.
7. احفظ التعديلات.
8. عاين صفحة الويب في المتصفح.
9. عدل ما تراه مناسباً، ثم أعد معاينة الصفحة في المتصفح.

ورقة العمل بعد التنفيذ:



فتح مجلد المشروع

- شغل محرر التعليمات البرمجية VS Code
- من شريط القوائم اختر:
File → Open Folder...
- اختر المجلد **ProjectStage4** :
- اضغط "Select Folder".

1. إنشاء صفحة جديدة باسم: myprograms.html

- داخل المجلد ProjectStage4، أنشئ ملف جديد باسم: myprograms.html.

2. كتابة التعليمات البرمجية التالي داخل الصفحة الجديدة:

ملحوظة عزيزي المعلم: يوجد شرح تفصيلي تحت كل تعليمة لتوضيحها للمتعلمين.

```
<!DOCTYPE html>
<!-- نوع المستند HTML5 -->

<html lang="ar">
<!-- تحديد اللغة العربية -->

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <!-- ترميز لدعم اللغة العربية -->

  <title>برامج أتقنها</title>
  <!-- يظهر في شريط عنوان المتصفح -->
</head>

<body dir="rtl">
<!-- اتجاه الصفحة من اليمين لليسار -->

  <h2>برامج أتقنها</h2>
  <!-- عنوان رئيسي للصفحة -->

  <!-- حاوية HTML -->
  <div>
    
    <p>HTML شعار لغة</p>
  </div>

  <!-- حاوية Scratch -->
  <div>
    
    <p>Scratch شعار لغة</p>
  </div>
```

```

<!-- حاوية Gimp -->
<div>
  
  <p>شعار برنامج GIMP</p>
</div>

<!-- حاوية Blender -->
<div>
  
  <p>شعار برنامج Blender</p>
</div>

<!-- حاوية CSS -->
<div>
  
  <p>شعار لغة CSS</p>
</div>

<hr>
<!-- خط فاصل -->

<!-- قائمة غير مرتبة بالبرمجيات -->
<ul>
  <li>HTML</li>
  <li>Scratch</li>
  <li>GIMP</li>
  <li>Blender</li>
  <li>CSS</li>
</ul>
<a href="index.html">الصفحة الرئيسية</a>
</body>
</html>

```

3. حفظ الصفحة:

- اضغط Ctrl + S لحفظ الملف.

4. معاينة الصفحة في المتصفح:

للمتعلمين حرية اختيار الطريقة المناسبة لهم من طرق المعاينة.

5. التعديل والمعاينة:

- يمكنك مثلًا:
 - تغيير حجم الصور.
 - إضافة لون للخلفية أو حدود باستخدام CSS لاحقًا.
- بعد التعديل، احفظ الصفحة وأعد تحميلها في المتصفح لرؤية التغييرات.

ملاحظات هامة:

- تأكد أن الصور موجودة داخل مجلد images في نفس مستوى الملف myprograms.html.
- يجب أن تكون أسماء الصور مطابقة مثال (htmllogo.png).

ورقة عمل (6)



1. شغل محرر التعليمات البرمجية Visual Studio Code.
2. افتح الموقع مشروعي من المجلد **ProjectStage4**.
3. اكتب التعليمات البرمجية المناسبة في صفحة عن مشروعي **about.html**.
4. أصف فقرة تتضمن المحتوى التالي:
5. أصف فقرة ثانية تتضمن المحتوى التالي:
6. أنشئ قائمة مرقمة لها عنوان فقرة (خطواتي المتبعة لإنتاج المشروعات) كما بالشكل.
7. احفظ التعديلات.
8. عاين الصفحة في المتصفح.
9. عدل ما تراه مناسباً، ثم أعد معاينة الصفحة في المتصفح.

فتح المجلد ProjectStage4 في VS Code

1. شغل محرر التعليمات البرمجية VS Code .
2. اختر مجلد **ProjectStage4** ثم اضغط **Open** :
من شريط القوائم... **File → Open Folder** :

معاينة ورقة العمل بعد التنفيذ



3. حدد الملف **about.html**

التعليمات البرمجية التالية في الملف **about.html** مع شرح لكل خطوة.

```

<!DOCTYPE html>
<!-- HTML5 تحديد نوع الملف ك -->
<html lang="ar">
<!-- تعيين لغة الصفحة إلى العربية -->
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title>عن مشروعي</title>
    <!-- عنوان الصفحة يظهر في شريط المتصفح -->
</head>
<body dir="rtl">
<!-- بداية جسم الصفحة، واتجاه الكتابة من اليمين إلى اليسار -->
    <nav>
        <!-- شريط التنقل بين الصفحات -->
        <a href="index.html">الصفحة الرئيسية</a> |
        <a href="about.html">عن مشروعي</a> |
        <a href="Myproducts.html">منتجاتي الرقمية</a> |
        <a href="vision.html">الرؤية</a> |
        <a href="who.html">من نحن</a> |
        <a href="mailto:your Email@example.com">تواصل معنا</a>
    </nav>
    <h3>عن مشروعي</h3>
    <hr> <!-- خط فاصل -->
    <p>
        مشروعني عبارة عن موقع إلكتروني للتسويق لمنتجاتي الرقمية التي أنتجتها من خلال برمجيات مختلفة.
    </p>
    <!-- فقرة أولى تحتوي على وصف المشروع -->
    <p>
        عند تنفيذي لأي مشروع أنفذ الخطوات التالية
    </p>
    <p><strong>خطواتي المتبعة لإنتاج المشروعات</strong></p>
    <!-- عنوان للقائمة على شكل فقرة بخط غامق -->
    <ol>
        <!-- قائمة مرتبة -->
        <li>تحديد فكرة</li>
        <li>إعداد خطة العمل</li>
        <li>تجهيز الموارد</li>
        <li>تنفيذ المشروع</li>
        <li>تسويق المشروع</li>
    </ol>

```

```
<a href="index.html">العودة للصفحة الرئيسية</a>
<--> رابط للعودة إلى الصفحة الرئيسية
</body>
</html>
```

4. حفظ الملف

اضغط Ctrl + S لحفظ التعديلات.

5. معاينة الصفحة في المتصفح

للمتعلمين حرية اختيار الطريقة المناسبة لهم من طرق المعاينة.

الدرس الخامس: إنشاء الجداول Tables



نتائج التعلم

1	التعرف على أهمية توظيف الجداول في صفحة الويب.
2	التمييز بين الوسوم <th>, <td>, <tr> في بنية الجدول.
3	التمييز بين مكونات الجدول ودور كلا منها في تنظيم البيانات (رأس الجدول - الصف - الخلية).
4	إنشاء جدول بسيط باستخدام الوسم <table>.
5	إدراج صفوف في الجدول باستخدام الوسم <tr>.
6	إدراج عناوين أعمدة في الجدول من خلال استخدام الوسم <th> لتمثيل خلايا العناوين، والوسم <td> لتمثيل خلايا البيانات.
7	تطبيق خصائص دمج الخلايا أفقياً وعمودياً باستخدام <colspan> و <rowspan> في الجداول.
8	إضافة عنوان للجدول باستخدام الوسم <caption>.
9	تقدير أهمية استخدام الجداول في تنظيم البيانات.



استراتيجيات تعليمية مقترحة

النمذجة العملية (Modeling Strategy)

الهدف: نقل المعرفة من خلال عرض نموذج عملي حي لطريقة بناء جدول خطوة بخطوة.
طريقة التنفيذ:

- يبدأ المعلم بكتابة تعليمات برمجية بسيطة:

```
<table border="1">
<tr>
<th>الاسم</th>
<th>العمر</th>
</tr>
<tr>
<td>حمد</td>
<td>15</td>
</tr>
</table>
```

- يعرض النتيجة على الشاشة ويشرح وظيفة كل وسم:
- إنشاء جدول `<table>`.
- إنشاء صف `<tr>`.
- خلية عنوان `<th>`.
- خلية بيانات `<td>`.
- ثم يُطلب من المتعلمين إعادة بناء الجدول بأنفسهم مع تغيير البيانات.

نشاط الدمج العملي (Span Game)

الهدف: فهم عملي لخصائص `rowspan` و `colspan` من خلال تمرين تفاعلي.

طريقة التنفيذ:

- يعرض المعلم جدولاً غير مدمج فيه خلايا، ثم يُظهر نسخة منه مدمج فيها بعض الخلايا باستخدام:
- `<td colspan="2">` الذكاء الرقمي + العلوم
- يطلب من المتعلمين تنفيذ دمج مماثل أو عكسي باستخدام أمثلة من واقعهم (مثلاً دمج أيام الجدول المدرسي).
- يُشجعهم على اللعب بالقيم وتوقع النتائج.

تحليل الجدول الواقعي (Real Table Analysis)

الهدف: ربط مفهوم الجداول بما هو موجود في العالم الحقيقي (التقارير – الجداول الزمنية – الإحصاءات).

طريقة التنفيذ:

- يعرض المعلم صورة لجدول واقعي (جدول حضور – علامات – جدول مباريات).
- يسأل:
- "كيف يُمكن تمثيل هذا الجدول باستخدام HTML؟"
- ثم يحول المعلم الجدول الواقعي إلى أكواد HTML أمام المتعلمين.

التجريب والتعديل (Trial & Modify Strategy)

الهدف: تعلم من خلال التجريب المباشر ثم تعديل النتائج.

طريقة التنفيذ:

- يزود المعلم المتعلمين بتعليمات برمجية لجدول به تنسيقات أساسية.
- يُطلب من المتعلمين تعديل عدد الأعمدة.
- وذلك لتنمية مهارات التجربة واكتشاف الأخطاء الذاتية.

تحليل المفاهيم (Concept Mapping Strategy)

الهدف: رسم خريطة مفاهيمية تربط بين وسوم الجدول ووظائفها.

طريقة التنفيذ:

- يُطلب من المتعلمين رسم خريطة مفاهيم على ورقة أو برنامج تصميم توضح:
- عناصر الجدول.
- علاقة `<tr>` بالصف.
- علاقة `<th>` بالعنوان و `<td>` بالبيانات.

الهدف: دمج المهارات لبناء جدول يعرض معلومات منظمة بشكل واقعي.

طريقة التنفيذ:

- يُكلف المتعلم بناء جدول يحتوي على بيانات حقيقية من اختياره:
 - مثل "جدول مقارنة بين هواتف ذكية" أو "جدول علامات الاختبارات."
- يجب أن يحتوي الجدول على:
 - رأس باستخدام `<th>`.
 - صفوف متعددة.
 - دمج صف أو عمود.

ملاحظات للمعلم 

- استخدم الأمثلة الواقعية دائماً لربط HTML بالحياة اليومية.
- عرّف المتعلمين بأن الجداول لا تُستخدم فقط للتصميم، بل لعرض البيانات بدقة.
- أكد على التمييز بين خلايا العناوين `<th>` وخلايا البيانات `<td>`.
- احرص على تدريبهم على التنسيق الجيد والكتابة المنظمة للتعليمات البرمجية.

- | م | اسم البرنامج | صورة البرنامج | فئة البرنامج |
|---|--------------|---------------|--------------|
|---|--------------|---------------|--------------|

- ملاحظة: استخدم مناطق الجدول thead, tbody, tfoot



1. فتح المشروع والمجلد

- شغل برنامج Visual Studio Code.
- من القائمة.. File → Open Folder.
- اختر المجلد ProjectStage5 واضغط "Open".
- داخل المجلد، حدد الملف [myprograms.htm](#).

2. كتابة التعليمات البرمجية داخل [myprograms.html](#)

الكود الكامل مع الشرح داخل التعليقات

```
<!DOCTYPE html>
<!-- نوع الملف HTML5 -->

<html lang="ar">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <!-- دعم اللغة العربية -->
    <title>برامج أتقنها</title>
</head>
<body dir="rtl">
    <!-- اتجاه النص من اليمين إلى اليسار -->
    <nav>
        <!-- شريط التنقل -->
        <a href="index.html">الصفحة الرئيسية</a> |
        <a href="about.html">عن مشروعي</a> |
        <a href="myprograms.html">برامج أتقنها</a> |
        <a href="products.html">منتجاتي الرقمية</a> |
        <a href="vision.html">الرؤية</a> |
        <a href="who.html">من نحن</a> |
        <a href="mailto:yourEmail@example.com">تواصل معنا</a>
    </nav>
    <h2>برامج أتقنها</h2>
    <!-- بداية الجدول -->
    <table border="1">
        <!-- عنوان الجدول -->
        <caption>البرامج واللغات التي أتقن العمل عليها</caption>
```

```

<!-- رأس الجدول -->
<tr>
<th>م</th>
<th>اسم البرنامج</th>
<th>صورة البرنامج</th>
<th>فئة البرنامج</th>
</tr>
<!-- جسم الجدول -->
<tr>
<td>1</td>
<td>HTML</td>
<td></td>
<td>تصميم صفحات ويب</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>Scratch</td>
<td></td>
<td>لغة برمجة مرئية</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>GIMP</td>
<td></td>
<td>برامج تصميم</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>Blender</td>
<td></td>
<td>برامج ثلاثية الأبعاد</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>CSS</td>
<td></td>
<td>تنسيق صفحات الويب</td>
</tr>

```

```

<!-- تذييل الجدول --!>
<tr>
<td colspan="4">
عزيزي زائر الموقع ... قريبا سوف يتم إدراج برامج وتطبيقات للذكاء الاصطناعي
</td>
</tr>
</table>
<!-- العودة للصفحة الرئيسية --!>
<br>
<a href="index.html">العودة إلى الصفحة الرئيسية</a>
</body>
</html>

```

3. حفظ الصفحة

اضغط على Ctrl + S لحفظ الملف.

4. معاينة الصفحة في المتصفح

للمتعلمين حرية اختيار الطريقة المناسبة لهم من طرق المعاينة.

5. التعديل والمعاينة مرة أخرى

من الضروري تدريب المتعلمين على كيفية التأكد من:

- التحقق من أن الصور موجودة في مجلد images
- تأكد من أن أسماء الصور صحيحة تمامًا مثل `htmllogo.png`

الدرس السادس: مفهوم CSS والتعامل معه



نتائج التعلم

- 1 التعرف على مفهوم CSS، وأهميته في تصميم صفحات الويب.
- 2 التمييز بين تنسيق المحتوى باستخدام HTML ، وتنسيقه باستخدام CSS.
- 3 استعراض مزايا استخدام كل نوع من أنواع CSS.
- 4 ربط ملف CSS خارجي بصفحة HTML باستخدام وسم <link>.

ملاحظة هامة:

سيتم استعراض وتوضيح التعامل مع طريقة إدراج تنسيقات CSS داخل عناصر HTML باستخدام السمة style (inline - internal) كإثراء للمعلمين مع العلم أن المقرر على المتعلمين (External CSS) فقط.



استراتيجيات تعليمية مقترحة

التجريب العملي المباشر (Hands-on Practice)

الهدف: إكساب المتعلم مهارة التنسيق عبر CSS من خلال تطبيق مباشر يوضح الفروق بين الطرق المختلفة.
طريقة التنفيذ:

- يبدأ المعلم بكتابة مثال بسيط على تنسيق فقرة باستخدام HTML فقط، ثم يعيد نفس المثال باستخدام `style=""`، ثم يضع التنسيق داخل `<style>` في `<head>`، وأخيراً باستخدام ملف CSS خارجي.
- يطلب من المتعلمين تنفيذ كل نمط بأنفسهم ومقارنة النتائج.
- يُتيح هذا الأسلوب فهماً عميقاً للفرق بين الأساليب الثلاثة، وأيهما أكثر تنظيماً وسهولة في الصيانة.

مقارنة تحليلية (Comparative Table Strategy)

الهدف: تدريب المتعلم على التمييز بين طرق استخدام CSS ومزايا كل منها.
طريقة التنفيذ:

- يُقدّم المعلم جدولاً فارغاً أو ورقة عمل فيها الأعمدة التالية:
أ طريقة التنسيق أين تُكتب؟ إيجابياتها سلبياتها استخدام مناسب
- يطلب من المتعلمين ملء الجدول بعد تجربة كل نوع:
 - التنسيق داخل الوسم `style=""`.
 - التنسيق في `<style>` داخل `<head>`.
 - التنسيق في ملف خارجي وربطه بـ `<link>`.
- هذه الاستراتيجية تُنمي التحليل المقارن، وتُساعد المتعلمين في اختيار النمط الأنسب حسب الحاجة.

التعلم بالاكتشاف (Discovery Learning)

الهدف: دفع المتعلم لاكتشاف أهمية CSS عملياً، دون شرح نظري مسبق.

طريقة التنفيذ:

- يبدأ المعلم بعرض صفحة HTML فقط، ثم يعرض نسخة منسقة بـ CSS.
- يسأل المتعلمين: "أي صفحة أكثر تنظيماً؟"
- يترك للمتعلمين استنتاج أن CSS تجعل الصفحة أكثر تنظيماً، وأسهل من حيث الصيانة، والمظهر أكثر احترافية.

التصميم الجماعي (Collaborative Coding)

الهدف: بناء فهم تطبيقي من خلال تعاون المتعلمين في إنتاج صفحة ويب واحدة مشتركة وتنسيقها باستخدام CSS خارجي.

طريقة التنفيذ:

- يُقسّم الصف إلى مجموعات.
 - كل مجموعة تنشئ صفحة HTML تحتوي على عناصر متعددة: عناوين، فقرات، صور، أزرار...
 - مجموعة ثانية تكتب ملف CSS خارجي لتنسيق الصفحة: ألوان، خطوط، تباعد...
 - يتم ربط الملف الخارجي بالموقع باستخدام <link>، ثم عرض النتيجة.
- وذلك لتنمية العمل الجماعي والمهارات التقنية المتقدمة.

النمذجة (Modelling Strategy)

الهدف: نقل المعرفة من خلال تقديم نموذج عملي واضح يشرحه المعلم ثم يُطلب من المتعلمين تقليده مع تعديلات.

طريقة التنفيذ:

- يعرض المعلم صفحة HTML بسيطة، ثم يضيف CSS خطوة بخطوة مع شرح التأثير.
- `<p style="color: blue; font-size: 20px;">مرحباً بكم</p>`
- ثم ينقل التنسيق إلى `<style>` داخل جزء `<head>`

```
<style>
p {
  color: blue;
  font-size: 20px;
}
</style>
```

- ثم يُطلب من المتعلم تكرار النموذج لكن بلون مختلف، أو على عنصر آخر مثل `<h1>`.

ورشة تصميم صغيرة (Mini Design Studio)

الهدف: دمج الإبداع والتطبيق العملي لترسيخ فهم CSS كأداة تصميم مرئي.

طريقة التنفيذ:

- يُطلب من المتعلمين تصميم بطاقة شخصية تحتوي على:
 - اسم المتعلم.
 - صورة رمزية.
 - هواياته.
 - تنسيق الألوان والخطوط باستخدام CSS خارجي.
- يهدف النشاط إلى إبراز دور CSS في الجمال والتنظيم، وتطبيق جميع التنسيقات الممكنة مثل:
 - اللون: color.
 - الخلفية: background-color.
 - الهوامش: margin, padding.
 - الخط: font-family, font-size.

استراتيجية إصلاح الأخطاء (Debug and Fix)

الهدف: تنمية مهارات التحقق والتدقيق في كتابة التنسيقات وتفسير نتائجها.

طريقة التنفيذ:

- يُعرض على المتعلمين تعليمات البرمجة CSS فيه أخطاء:

```
<p style="color: red font-size:16px;">
```
- يُطلب منهم تحديد الخطأ وتصحيحه.
- يمكن أيضاً عرض ملف CSS خارجي ناقصاً، وعلى المتعلمين إكماله.

التصحيح

```
<p style="color: red; font-size:16px;">
```

العرض التفاعلي بالأسئلة (Interactive Demonstration)

الهدف: جذب انتباه المتعلمين وتحفيز التفكير الاستباقي من خلال العرض مع طرح أسئلة تنبؤية.

طريقة التنفيذ:

- أثناء شرح CSS، يوقف المعلم بين كل خاصية ويسأل:
 - "ما الذي سيحدث إذا غيّرنا color إلى green؟"
 - "ماذا نتوقع عند حذف font-size؟"
- هذا الأسلوب يُحوّل الدرس من تلقين إلى تفاعل مستمر، ويزيد من الانتباه والمشاركة.

- ابدأ بالشرح البصري قبل/ بعد CSS لإثارة الدافعية.
- استخدم الألوان والخطوط المحببة للطلبة لتوضيح التأثير.
- اجعل كل متعلم يُجرب نوعاً مختلفاً من أنواع CSS.
- ذكر دائماً بأن CSS لا يستخدم لتغيير المحتوى، بل تنسيق الشكل فقط.

نصائح عند تنفيذ ورقتي العمل (8,9)

- اربط فكرة ورقة العمل (المتجر الرقمي) بالمحتوى الواقعي.
- اشرح للمتعلمين أن المشروع يحاكي تجربة حقيقية لريادة الأعمال الرقمية.
- وضح كيف تستخدم الشركات مواقع إلكترونية لتسويق منتجاتها.
- هب المتعلمين لغرض ورقة العمل.
- ناقش مع المتعلمين أهداف الورقة: (تصميم، تنسيق، تسويق رقمي).
- ادم الفهم العملي لمفاهيم CSS.
- استخدم العرض التوضيحي المباشر لتأثير خصائص مثل text-align, color, padding, margin.
- استخدم أسلوب التعلم النشط.
- اطلب من المتعلمين تغيير قيم الألوان والخطوط بأنفسهم واكتشاف النتيجة.
- شجع المتقدمين على توسيع المشروع بإضافة صفحات أو تحسين التصميم.



ورقة عمل (8)

1. شغل محرر التعليمات البرمجية Visual Studio Code .
2. افتح الموقع **منتجاتنا الرقمية** من المجلد HamadStore1.
3. افتح صفحة index.html وعناوينها **منتجاتنا الرقمية - الصفحة الرئيسية** ثم نفذ ما يلي:
 - من خلال (inline Style) - **اثرائي**
 - غيّر لون نص العنوان h1 إلى اللون الأزرق، على أن يظهر بم منتصف الصفحة.
4. أنشئ الملف styles.css ، واربطه بجميع صفحات الموقع، ثم نفذ ما يلي:
 - **منطقة body لجميع الصفحات:**
 - نوع الخط font-family: Aial, sans-serif.
 - لون الخلفية background-color: cornflowerblue.
 - **منطقة nav لجميع الصفحات:**
 - لون الخلفية background-color: darkblue.
 - محاذاة النص text-align: center.
 - **الروابط التشعبية (a):**
 - لون النص color: white.
 - الخط السفلي في الروابط text-decoration: none.
 - وزن الخط font-weight: bold.
5. احفظ التعديلات.
6. عاين صفحات الموقع في المتصفح.
7. عدل ما تراه مناسباً، ثم أعد معاينة الصفحة في المتصفح.



1. شغل محرر التعليمات البرمجية Visual Studio Code
2. من القائمة File ثم Open Folder
3. اختر المجلد HamadStore1 ثم "Open"
4. داخل المجلد، حدد الملف `index.html`:

```
<title>منتجاتنا الرقمية - الصفحة الرئيسية</title>
```

المطلوب: تنفيذ تنسيق داخل السطر (inline style) لتغيير لون ومحاذاة العنوان

```
<h1 style="color:blue;text-align: center;">مرحباً بكم في متجر حمد للمنتجات الرقمية</h1>
```

أنشئ ملف جديد باسم styles.css ربط الملف بجميع الصفحات

في كل صفحة HTML ، داخل <head> نكتب:

```
<link rel="stylesheet" href="styles.css">
```

تنسيق body

```
body {
```

```
    font-family: Arial, sans-serif;
```

/* تحديد نوع الخط المستخدم في الصفحة Arial أو خط احتياطي sans-serif */

```
    background-color: cornflowerblue;
```

/* تحديد لون الخلفية للصفحة بلون رمادي مزرق */

```
}
```

تنسيق nav

```
nav {
```

```
    background-color: darkblue;
```

/* تحديد لون خلفية شريط التنقل بلون أزرق */

```
text-align: center;
```

/* محاذاة جميع محتويات شريط التنقل إلى منتصف السطر */

```
}
```

```
a {
```

```
    color: white;
```

/* لون نص الروابط أبيض */

```
text-decoration: none;
```

/* إزالة الخط السفلي من الروابط */

```
font-weight: bold;
```

/* خط الرابط غامق */

```
}
```

5. حفظ الصفحة

اضغط على **Ctrl + S** لحفظ الملف.

6. معاينة الصفحة في المتصفح

للمتعلمين حرية اختيار الطريقة المناسبة لهم من طرق المعاينة.

يمكن عمل أي تحسينات إضافية لصفحات الموقع في حدود مستوى المتعلمين.



ملاحظات للمعلم

- يجب توضيح الفرق بين التنسيق الداخلي ... داخل `<style>` ، والتنسيق الخارجي (css).
- التأكد من أن ملف `styles.css` محفوظ في نفس المجلد مثل `about.html`.
- ضرورة حفظ كل الملفات قبل المعاينة.
- بعد أي تعديل، يجب إعادة تحميل الصفحة في المتصفح لرؤية التغييرات.
- لإثراء المتعلم، يمكن إعطاء نشاط إضافي للمتعلم ليضيف فقرة جديدة بأسلوبه

الدرس السابع: التباعد والمحددات Spacing and Selectors



نتائج التعلم

- 1 التعرف على مفهومي padding, margin.
- 2 التمييز بين التباعد الداخلي padding ، والتباعد الخارجي margin للعناصر.
- 3 استخدام خاصيتي margin, padding في CSS لتنظيم التباعد الداخلي والخارجي لعناصر صفحة الويب.
- 4 إبداء الاهتمام بتنظيم وتجميل العناصر داخل صفحات الويب.
- 5 التعامل مع نظام الألوان rgb لاختيار الدرجة اللونية.
- 6 توضيح الفرق بين id, class من حيث الاستخدام والتركيب.
- 7 التعامل مع القواعد الأساسية لاستخدام id, class في تنسيق العناصر.
- 8 توظيف الخاصية max-width.
- 9 تنظيم التعليمات البرمجية بفعالية باستخدام id, class لتنسيق العناصر بصفحات الويب.



استراتيجيات تعليمية مقترحة

التجريب العملي المباشر (Hands-On Experimentation)

الهدف: تعلم المفاهيم من خلال تعديل وتجربة التعليمات البرمجية وملاحظة التأثير في الواجهة.

طريقة التنفيذ:

- يُطلب من المتعلمين إنشاء عنصر <div> ثم تطبيق margin -padding بقيم مختلفة.
- مثال:

```
div {  
  padding: 20px;  
  margin: 30px;  
  background-color: lightblue;  
}
```

- ثم يطلب منهم تغيير القيم، وتجربة حذف أحدهما، أو استخدام قيم مختلفة لكل اتجاه:
Padding: (20px 10px 5px 0);
- يلاحظ المتعلمين الفرق مباشرة في المتصفح، مما يُرسِّخ الفهم البصري للمفهومين.

إجابات مقترحة

```
padding: top right bottom left;  
padding: 20px 10px 5px 0;
```

padding: 20px 10px 5px;

- Top = 20px
- Right & Left = 10px (يتكرر للجانبين)
- Bottom = 5px

المقارنة التطبيقية (Practical Comparison)

الهدف: التمييز بين استخدام id -class من حيث التأثير والاستخدام الصحيح.

طريقة التنفيذ:

- يكتب المعلم مثالين:

```
#header {
  color: red;
}

.title {
  font-size: 24px;
}
```

- ثم يُطلب من المتعلمين تطبيق كلا النمطين على عناصر HTML :

```
<h1 id="header">عنوان</h1>
<p class="title">فقرة منسقة</p>
<p class="title">فقرة ثانية</p>
```

- من خلال التجربة، يفهم المتعلم أن id يُستخدم لعنصر واحد فقط، بينما class يُستخدم لأكثر من عنصر.

توضيح : ما الذي يحدث هنا؟

id="header"

- ال id يُعرّف عنصراً واحداً فقط في الصفحة.
- في المثال { color: red; } : #header سيطبق اللون الأحمر على <h1> فقط، لأنه يملك هذا ال id
- لا يجوز تكرار نفس ال id في أكثر من عنصر بالصفحة الواحدة (يجب أن يكون فريداً).

class="title"

- ال class يُستخدم لتجميع أكثر من عنصر لها نفس التنسيق.
- في المثال { font-size: 24px; } : .title سيطبق حجم خط 24px على كل العناصر التي لها class="title".
- يمكن تكراره على عدة عناصر (فقرتين أو أكثر).

تصميم مهمة واقعية (Real-Life Mini Project)

الهدف: تطبيق المفاهيم ضمن سيناريو حقيقي يحفز مهارات التصميم والبرمجة معاً.

طريقة التنفيذ:

- يُطلب من المتعلم تصميم صفحة تعريفية له تحتوي على:
 - صورة شخصية.
 - بياناته داخل <div> منسق ب padding.
 - مسافات خارجية مناسبة بين الأقسام باستخدام margin.
 - تنسيق مكرر للعناوين باستخدام class.
 - تنسيق فريد لصورة أو اسم باستخدام id.

نمط فكر - عدّل - اختبر (Think - Modify - Observe)

الهدف: توظيف الملاحظة الدقيقة والتجريب في تعديل خصائص التصميم.

طريقة التنفيذ:

- يُعرض تعليمات البرمجة الأساسية

```
<div class="box"> نص داخل صندوق </div>
```

```
.box {  
  border: 1px solid black;  
}
```

- ثم يُطلب من المتعلم:
 - إضافة padding: 20px واختبار النتيجة.
 - إضافة margin: 30px واختبار الفرق.
 - تغيير padding إلى جهات مختلفة padding-left, padding-top... إلخ.
- هذا النوع يُرسّخ التأثير الفوري لكل خاصية.

التوضيح:

```
.box {  
  border: 1px solid black;  
  padding: 20px;  
}
```

ملاحظة أن النص ابتعد عن حدود الصندوق (border) من الداخل أي أن padding = مسافة داخلية بين النص والحدود.

```
.box {  
  border: 1px solid black;  
  padding: 20px;  
  margin: 30px;  
}
```

ملاحظة أن الصندوق نفسه ابتعد عن العناصر الأخرى أو عن حواف الصفحة أي أن margin = مسافة خارجية بين العنصر والعناصر الأخرى.

اكتشاف الأخطاء في التعليمات البرمجية وتصحيحها (CSS Debugging Game)

الهدف: تنمية مهارات المراجعة والتصحيح وتحليل التعليمات البرمجية.

طريقة التنفيذ:

- يعرض المعلم تعليمات برمجية تحتوي على أخطاء في padding, margin, class, id في المثال التالي:

```
#header {  
  padding = 10px;  
}  
gأ:  
<p class="main">فقرة</p>  
<p class="Main">فقرة ثانية</p> <!-- خطأ في الحرف الكبير -->
```

- يُطلب من المتعلمين اكتشاف الخطأ وتصحيحه، ومناقشة السبب.

التصحيح

في CSS لا نستخدم علامة = عند تحديد الخصائص.
الصيغة الصحيحة: وليس =

```
#header {  
  
padding: 10px;  
  
}
```

المثال الثاني: توحيد اسم ال class

```
<p class="main">فقرة</p>  
<p class="main">فقرة ثانية</p>
```

ملاحظات للمعلم 

- استخدام الألوان دائماً لتوضيح الفرق بين padding و margin.
- تدريب المتعلمين على كتابة تعليمات البرمجية منظم، مع تعليقات توضح وظيفة كل class و id.
- الربط بين الدقة البصرية والتنسيق البرمجي.
- لا تنتقل إلى موضوعات CSS المتقدمة قبل إتقان هذه الأساسيات.



ورقة عمل (9)

1. شغل برنامج Visual Studio Code .
2. افتح الموقع متجري من المجلد HamadStore2 .
3. افتح ملف styles.css ثم نَقِّد ما يلي :
 - الحاوية container من نوع id:
 - تباعد داخلي بمقدار 20px من جميع الاتجاهات.
 - تحديد الحد الأقصى لعرض الحاوية 900 px.
 - ترتيب العناصر داخل الحاوية أفقياً.
 - لون خلفية الحاوية باللون الأبيض.
 - تباعد خارجي علوي بمقدار 20 px من الأعلى.
 - استدارة زوايا الحاوية بمقدار 10 px .
 - الارتباط التشعبي btn_products من نوع Class :
 - لون خلفية باللون الأزرق.
 - لون النص باللون الأبيض.
 - تباعد داخلي 15px من جميع الاتجاهات.
 - إزالة الخط السفلي الافتراضي للرابط.
 - إضافة حواف الإطار بمقدار 5 px .
 - تباعد خارجي من أعلى بمقدار 10 px .
4. احفظ التعديلات.
5. عاين صفحات الموقع في المتصفح.
6. عدل ما تراه مناسباً، ثم أعد معاينة الصفحة في المتصفح.



لتنفيذ ورقة العمل:

1. شغل برنامج Visual Studio Code
2. من القائمة File ← Open Folder.
3. اختر المجلد HamadStore2 ثم "Open".
4. حدد الملف styles.css ثم نفذ التالي:

الجزء الأول

الحاوية container من نوع id :

- تباعد داخلي بمقدار 20 px من جميع الاتجاهات.
- تحديد الحد الأقصى لعرض الحاوية 900px .
- ترتيب العناصر داخل الحاوية أفقياً.
- لون خلفية الحاوية باللون الأبيض.
- تباعد خارجي علوي بمقدار 20 px من الأعلى.
- استدارة زوايا الحاوية بمقدار 10 px

```
#container {
padding: 20px; /* يضيف تباعداً داخلياً داخل الحاوية من جميع الجهات بمقدار 20 بكسل */
max-width: 900px; /* يحدد أقصى عرض للحاوية بـ 900 بكسل (لا تتمدد أكثر من ذلك) */
margin: auto; /* يجعل الحاوية تتمركز في وسط الصفحة أفقياً */
background-color: white; /* يجعل لون خلفية الحاوية أبيض */
margin-top: 20px; /* تباعد خارجي من الأعلى فقط بمقدار 20 بكسل */
border-radius: 10px; /* يجعل زوايا الحاوية مستديرة بمقدار 10 بكسل */
}
```

الارتباط التشعبي btn_products من نوع: Class

- لون خلفية الزر باللون الأزرق.
- لون النص باللون الأبيض.
- تباعد داخلي 15 px من جميع الاتجاهات.
- إزالة الخط السفلي الافتراضي للارتباط.
- استدارة حواف الإطار بمقدار 5 px.
- تباعد خارجي من أعلى بمقدار 10 px.

```
.btn_products {
  background-color: blue; /* لون خلفية الزر باللون الأزرق */
  color: white; /* لون نص الزر أبيض */
  padding: 15px; /* تباعدًا داخلي داخل الزر من جميع الجهات بمقدار 15 بكسل */
  text-decoration: none; /* إزالة الخط السفلي من النص داخل الزر (في حال كان رابطًا) */
  border-radius: 5px; /* زوايا الزر مستديرة بمقدار 5 بكسل */
  margin-top: 10px; /* تباعد خارجي من الأعلى تفصل الزر عن العنصر الذي فوقه */
}
```

5. حفظ الصفحة

اضغط على **Ctrl + S** لحفظ الملف.

6. معاينة الصفحة في المتصفح

للمتعلمين حرية اختيار الطريقة المناسبة لهم من طرق المعاينة.

الوحدة الثانية

المنتجات الرقمية

الوحدة الثانية: المنتجات الرقمية - المشروع

في عصر تتسارع فيه التكنولوجيا وتتغير فيه أنماط الحياة والتعلم، أصبحت المنتجات الرقمية جزءاً أساسياً من بيئتنا اليومية والتعليمية. فهي تمثل ناتجاً معرفياً أو إبداعياً يتم إنتاجه وتقديمه عبر وسائل رقمية، وتشمل مواقع الويب، التطبيقات، العروض التفاعلية، الفيديوهات التعليمية، الكتب الإلكترونية، وغيرها.

تتيح هذه المنتجات للمتعلمين والمعلمين فرصاً جديدة للتواصل والتعلم والإنتاج، وتفتح المجال أمام المتعلمين ليكونوا مبدعين لا مستهلكين فقط، حيث يمكنهم التعبير عن أفكارهم، ومشاريعهم، ومعارفهم من خلال وسائل رقمية حديثة تخاطب جيلهم وتستجيب لتحديات المستقبل.

إن تطوير منتج رقمي ليس مجرد تعلم لأداة تقنية، بل هو تجربة متكاملة تعزز:

- مهارات التفكير النقدي.
- التخطيط والتنفيذ.
- العمل الجماعي.
- والقدرة على تقديم المعرفة بشكل جذاب وفعّال.

ومن هذا المنطلق، تتناول وحدة المنتجات الرقمية مجموعة من الأنشطة والمشاريع التي تساعد المتعلم على فهم مفهوم المنتجات الرقمية، وتوظيف أدوات التصميم والتطوير لإنشاء منتج رقمي هادف.

ربط تعلمه المدرسي بالواقع من خلال مشروعات تطبيقية مثل تصميم مواقع إلكترونية باستخدام لغتي HTML و CSS.

1	التعرف إلى مفهوم الذكاء الاصطناعي وأهم تطبيقاته في الحياة اليومية .
2	التمييز بين أنواع البرمجيات المختلفة وأمثلتها .
3	تنمية مهارات التفكير المنطقي والتنظيم في بناء صفحات الويب .
4	توظيف لغتي HTML وCSS في تصميم موقع إلكتروني متكامل متعدد الصفحات .
5	تنمية مهارات التعلم الذاتي والبحث عن المعلومات التقنية .
6	تعزيز الاتجاهات الإيجابية نحو استخدام التكنولوجيا الحديثة بصورة واعية ومسؤولة .
7	تنمية مهارات الإبداع والدقة في تصميم واجهات المواقع الإلكترونية .
8	ربط الجانب النظري بالتطبيق العملي من خلال تنفيذ مشروع واقعي .
9	التعرف إلى مفهوم الذكاء الاصطناعي وأهم تطبيقاته في الحياة اليومية .
10	التمييز بين أنواع البرمجيات المختلفة وأمثلتها .
11	تنمية مهارات التفكير المنطقي والتنظيم في بناء صفحات الويب .
12	توظيف لغتي HTML وCSS في تصميم موقع إلكتروني متكامل متعدد الصفحات .

المشروع

اسم المشروع: موقع الذكاء الاصطناعي والبرمجيات

• الهدف من المشروع:

- التعريف بمفهوم الذكاء الاصطناعي.
- تعزيز التفكير العلمي والبرمجي.
- ربط التكنولوجيا بالتعلم من خلال مشروع عملي.
- التدريب على بناء موقع إلكتروني متعدد الصفحات باستخدام HTML — CSS

مكونات الموقع:

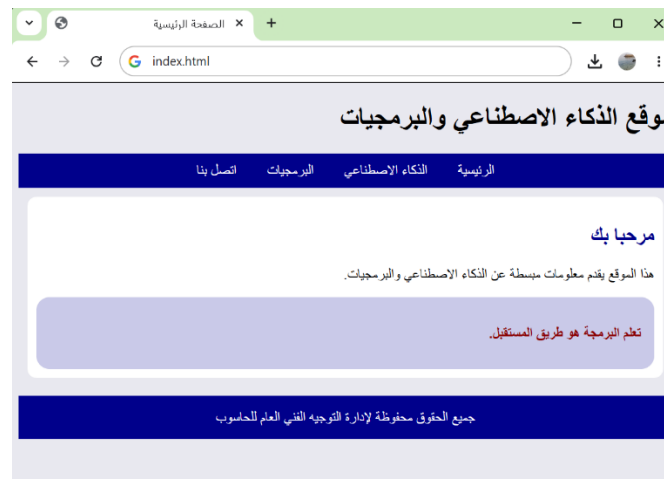
يتكون الموقع من خمسة ملفات تنقسم إلى:

(أربعة صفحات الويب HTML - وملف التنسيق style.css)

نوع الملف	اسم الملف	محتوى الملف
HTML	index.html	الصفحة الرئيسية — مدخل للموقع عن الذكاء الاصطناعي
	ai.html	معلومات عن الذكاء الاصطناعي
	software.html	عرض أنواع البرمجيات وصور وجدول
	contact.html	بيانات التواصل
CSS	style.css	ملف التنسيق العامة

صفحات الموقع

الصفحة الرئيسية — index.html



شكل رقم (1): معاينة الصفحة الرئيسية (index.html) في المتصفح.

التعليمات البرمجية للصفحة الرئيسية (index.html):

```
<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

  <title>الصفحة الرئيسية</title>

  <link rel="stylesheet" href="style.css">

</head>

<body dir="rtl">

  <h1>موقع الذكاء الاصطناعي والبرمجيات</h1>

  <nav>

    <a href="index.html">الرئيسية</a>

    <a href="ai.html">الذكاء الاصطناعي</a>

    <a href="software.html">البرمجيات</a>

    <a href="contact.html">اتصل بنا</a>

  </nav>

  <div class="container">

    <h2 class="title">مرحباً بك</h2>

    <p>

      هذا الموقع يقدم معلومات مبسطة عن الذكاء الاصطناعي والبرمجيات.

    </p>

    <div class="card">

      <p id="special">تعلم البرمجة هو طريق المستقبل</p>

    </div>

  </div>

  <footer>

    جميع الحقوق محفوظة لإدارة التوجيه الفني العام للحاسوب

  </footer>

</body>

</html>
```

صفحة الذكاء الاصطناعي – ai.html



شكل رقم (2): معاينة صفحة التطبيقات (ai.html) في المتصفح.

التعليمات البرمجية لصفحة الذكاء الاصطناعي (ai.html):

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>الذكاء الاصطناعي</title>
  <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body dir="rtl">
  <h1>الذكاء الاصطناعي</h1>
  <nav>
    <a href="index.html">الرئيسية</a>
    <a href="ai.html">الذكاء الاصطناعي</a>
    <a href="software.html">البرمجيات</a>
    <a href="contact.html">اتصل بنا</a>
  </nav>
  <div class="container">
    <h2 class="title">ما هو الذكاء الاصطناعي؟</h2>
    <div class="card">
      <p>
        الذكاء الاصطناعي هو تقنية تساعد الأجهزة على التفكير واتخاذ القرارات.
      </p>
    </div>
  </div>
```

```

<div class="card">
  <p>
    من تطبيقاته: الروبوتات، السيارات الذكية، والمساعدات الرقمية
  </p>
</div>
</div>
<footer>
  جميع الحقوق محفوظة لإدارة التوجيه الفني العام للحاسوب
</footer>
</body>
</html>

```

التعليمات البرمجية لصفحة البرمجيات (software.html):



شكل رقم (3): معاينة صفحة عن البرمجيات (software.html) في المتصفح.

التعليمات البرمجية لصفحة البرمجيات (software.html):

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>البرمجيات</title>
  <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body dir="rtl">
<header>
  <h1>البرمجيات</h1>
</header>

```

```

<nav>
  <a href="index.html">الرئيسية</a>
  <a href="ai.html">الذكاء الاصطناعي</a>
  <a href="software.html">البرمجيات</a>
  <a href="contact.html">اتصل بنا</a>
</nav>

<div class="container">
  <h2 class="title">أنواع البرمجيات</h2>

  <div class="card">
    <p>برمجيات النظام مثل أنظمة التشغيل</p>
  </div>

  <div class="card">
    <p>برمجيات التطبيقات مثل برامج التصميم</p>
  </div>

  <div class="img_soft">
    
    
    
  </div>

  <table border="1">
    <caption>من أنواع البرمجيات</caption>
    <tr>
      <th>النوع</th>
      <th>مثال</th>
    </tr>
    <tr>
      <td>برمجيات النظام</td>
      <td>Windows</td>
    </tr>
    <tr>
      <td>برمجيات التطبيقات</td>
      <td>Google Chrome</td>
    </tr>
  </table>
</div>

```

<footer>

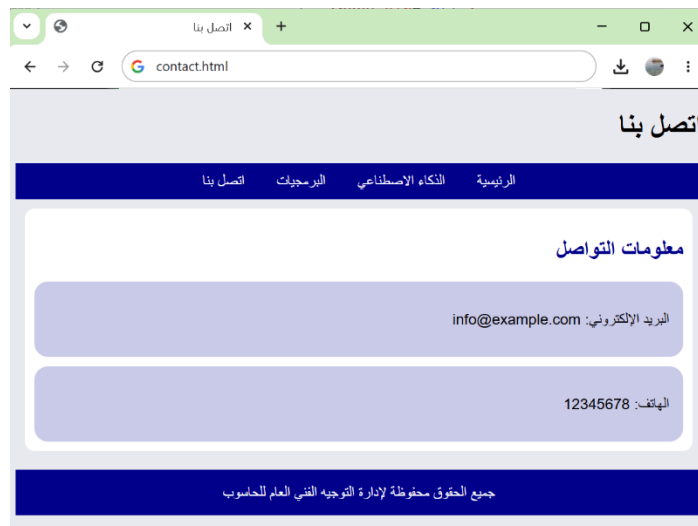
جميع الحقوق محفوظة لإدارة التوجيه الفني العام للحاسوب

</footer>

</html>

تواصل معنا contact.html

- معلومات التواصل



شكل رقم (4): معاينة صفحة تواصل معنا (contact.html) في المتصفح.

التعليمات البرمجية لصفحة تواصل معنا (contact.html):

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>اتصل بنا</title>

<link rel="stylesheet" href="style.css">

</head>

<body dir="rtl">

<h1>اتصل بنا</h1>

<nav>

الرئيسية

الذكاء الاصطناعي

البرمجيات

اتصل بنا

</nav>

```

<div class="container">
  <h2 class="title">معلومات التواصل</h2>

  <div class="card">
    <p>البريد الإلكتروني: info@example.com</p>
  </div>

  <div class="card">
    <p>الهاتف: 12345678</p>
  </div>
</div>

<footer>
  جميع الحقوق محفوظة لإدارة التوجيه الفني العام للحاسوب
</footer>

</body>
</html>

```

التنسيق العام للموقع style.css

- يحتوي على جميع تنسيقات الموقع.

التعليمات البرمجية لملف التنسيق (style.css):

```

body {
  font-family: Arial;
  background-color: rgb(232, 232, 239);
}

nav {
  background-color: darkblue;
  padding: 10px;
  text-align: center;
}

nav a {
  color: white;
  text-decoration: none;
  margin: 15px;
}

```

```

.container {
    padding: 10px;
    margin: 10px;
    background-color: white;
    border-radius: 10px;
}

.title {
    color: darkBlue;
}

.card {
    background-color: rgb(201, 201, 232);
    padding: 15px;
    margin-top: 10px;
    border-radius: 15px;
}

#special {
    color: darkRed;
    font-weight: bold;
}

footer {
    background-color: darkBlue;
    color: white;
    text-align: center;
    padding: 15px;
    margin-top: 20px;
}

table{
    width: 60%;
    margin: auto;
    text-align: center;
}

.image {
    width: 150px;
    height: 150px;
    border-radius: 25px;
}

.img_soft{
    text-align: center; }

```

عزيزي المعلم: بعض النصائح قبل وأثناء وبعد تطبيق المشروع:

قبل البدء في تنفيذ المشروع

يقوم المعلم بتهيئة المتعلمين للمشروع من خلال:

1. توضيح فكرة المشروع وأهميته وأهدافه التعليمية.
2. مناقشة مفهوم الذكاء الاصطناعي والبرمجيات بصورة مبسطة وربطها بحياة المتعلمين اليومية.
3. عرض نموذج جاهز للموقع الإلكتروني لتكوين تصور واضح لدى المتعلمين عن المنتج النهائي المتوقع.
4. توضيح مكونات المشروع والملفات المطلوبة (صفحات HTML وملف CSS).
5. مراجعة المهارات السابقة اللازمة لتنفيذ المشروع، مثل إنشاء ملفات HTML وإضافة النصوص والصور والروابط.
6. توضيح خطوات التنفيذ ومعايير تقييم المشروع.
7. التأكد من توافر الأدوات والملفات اللازمة للعمل.

أثناء تنفيذ المشروع

1. توجيه المتعلمين ومتابعتهم أثناء تنفيذ خطوات المشروع.
2. تشجيع المتعلمين على تطبيق المهارات المكتسبة بصورة عملية.
3. تقديم الدعم والمساعدة عند مواجهة المشكلات البرمجية.
4. تعزيز التعلم الذاتي وحث المتعلمين على تجربة الحلول المختلفة.
5. متابعة تنظيم الملفات والتأكد من صحة أسماء الصفحات والروابط بينها.
6. توجيه المتعلمين إلى تطبيق تنسيقات CSS بصورة صحيحة للحصول على تصميم متناسق.
7. تقديم تغذية راجعة مستمرة وتصحيح الأخطاء أولاً بأول.
8. تشجيع المتعلمين على الالتزام بالدقة والتنظيم أثناء العمل.

بعد تنفيذ المشروع

1. مراجعة المشروع والتأكد من اكتمال جميع الصفحات المطلوبة.
2. اختبار الروابط والتنقل بين صفحات الموقع والتحقق من سلامة عملها.
3. مناقشة الطلاب حول ما تعلموه والصعوبات التي واجهوها وكيفية التغلب عليها.
4. تقديم التغذية الراجعة المناسبة وتعزيز الجوانب الإيجابية في أداء الطلاب.
5. تقييم المشروع وفق المعايير المحددة مسبقاً.
6. تشجيع الطلاب على تطوير المشروع وإضافة أفكار جديدة لإثرائه.

ربط ما تم تعلمه بتطبيقات تصميم المواقع والتقنيات الحديثة في الحياة العملية.

خطة الدرس

خطة الدرس

أهمية خطة الدرس

يُعَدُّ تحضير الدروس أحد المكونات الجوهرية التي تعزّز كفاءة المعلم وتسهم في نجاح العملية التعليمية. وتزداد أهمية التحضير عند تدريس مادة الحاسوب، خاصة عند تقديم المفاهيم البرمجية باستخدام HTML و CSS، لما تتطلبه هذه المهارات من ترتيب منهجي وتسلسل منطقي. ومن أبرز الجوانب التي زحقتها خطة الدرس ما يلي:

- **تنظيم المحتوى وترتيب الأفكار:**

تتيح خطة الدرس للمعلم تنظيم عناصر الدرس وتحديد تسلسلها، مما يساعده على توقع المواقف الصفية المختلفة، والتعامل معها بثقة ومرونة أثناء الحصة.

- **اختيار الاستراتيجيات والأنشطة المناسبة:**

تسهم خطة الدرس في تمكين المعلم من اختيار الأنشطة البرمجية والاستراتيجيات التعليمية الملائمة لنواتج التعلم ولمستوى المتعلمين، مما يعزز من فاعلية التدريس والتفاعل داخل الصف.

- **توثيق المحتوى وتيسير الرجوع إليه:**

تُعَدُّ خطة الدرس مرجعاً مكتوباً يمكن للمعلم الرجوع إليه، خاصة عند الحاجة إلى مراجعة خطوات تنفيذ مشروع معين أو إعادة شرح نقطة برمجية محددة.

- **تتبع التقدم وتوزيع الزمن:**

يُساعد التحضير على متابعة ما تم إنجازه من دروس ومشاريع برمجية، وتحديد ما تبقى منها، مما يُسهّل تنظيم الجدول الزمني لإنهاء المنهج في الوقت المحدد.

- **أداة للتقييم والمتابعة المهنية:**

يُعتمد على التحضير لخطة الدرس في التقييم الفني والتربوي للمعلم، ويُعدُّ مؤشراً على مدى التزامه بالمنهج، وتنظيمه لخطط دروسه بما يتماشى مع الأهداف التربوية والممارسات التعليمية الفعّالة.

- **تعزيز الثقة والتمكن من الأداء:**

يمنح التحضير المسبق (لخطة الدرس) المعلم قدرة أكبر على التحكم في مجريات الدرس، ويُقلل من التشتت أو التردد، مما ينعكس إيجاباً على أداء المعلم وتفاعل المتعلمين.

- **توظيف الموارد التعليمية والتقنية بشكل فعّال:**

يتيح التحضير (لخطة الدرس) للمعلم أن يخطط لاستخدام الأدوات الرقمية والوسائل التعليمية المناسبة، مثل العروض التقديمية، أو مشاريع تطوير الويب، مما يُضفي على الدروس طابعاً عملياً مشوّقاً.

• التخطيط لخطط بديلة عند الحاجة:

يُمكن التحضير الجيد (ل خطة الدرس) المعلم من الاستعداد بخيارات بديلة في حال طرأت ظروف طارئة، مثل تغيّر الزمن المخصص للحصة أو حدوث خلل تقني، مما يضمن استمرارية الحصة وتحقيق أهدافها.

وبناءً على ما سبق، يُوصى المعلم بالمواظبة على تحضير دروسه بدقة وعناية، ومواكبة المستجدات في طرق التدريس والتقنيات الرقمية، بما يحقق التميز المهني ويسهم في بناء جيل متمكن من مهارات التفكير البرمجي والإبداع التقني.

سجل الإعداد الكتابي لخطة الدرس



يجب أن يتضمن سجل السجل الصفحات التالية:

1. بيانات المعلم الأساسية:

- الاسم الرباعي.
- الرقم المدني.
- الجنسية (اختياري).
- رقم الملف.
- تاريخ التعيين.
- مركز العمل السابق.
- المؤهل العلمي.

اختياري

2. التقويم الدراسي.

3. الجدول الدراسي للمعلم:

- المواد التي يدرسها.
- الأعمال المسندة إليه (مثل الأنشطة أو المهام الإدارية).

4. خطة توزيع المقرر للفصل الدراسي الحالي.

5. الأهداف التربوية:

- الهدف الشامل للتربية في دولة الكويت.
- أهداف المرحلة التعليمية.
- الأهداف العامة لتدريس مادة الحاسوب.

6. خطط الدروس اليومية بحسب خطة توزيع المنهج المقرر.

7. سجل متابعة المتعلمين اليومي:

- يمكن أن يُضمّن في سجل الإعداد الكتابي أو يُرفق كسجل مستقل مع كل حصة.



يمثل إعداد الدرس عملية منظمة تهدف إلى تمكين المعلم من تقديم محتوى علمي متماسك، وتحقيق نواتج التعلم المرجوة بكفاءة وفاعلية. ويُعد الإعداد الجيد ضرورة خاصة في مادة الحاسوب، لما تتطلبه من ترتيب منطقي للمفاهيم، واستعداد تقني مسبق. وتشمل خطوات إعداد الدرس ما يلي:

1. القراءة الدقيقة لموضوع الدرس:

يبدأ إعداد الدرس بمراجعة شاملة لموضوعه، من خلال قراءة الكتاب المدرسي، ودليل المعلم، وأي مصادر تعليمية إضافية متاحة. يُسهم ذلك في بناء فهم عميق لمحتوى الدرس، والتعرف على المفاهيم الأساسية والفرعية، خاصة تلك المرتبطة بمفاهيم البرمجة في Scratch.

2. تحديد أهداف الدرس / نواتج التعلم بدقة ووضوح:

ينبغي تحديد ما يُتوقع من المتعلمين تحقيقه بنهاية الحصة، سواء من حيث المعرفة (مثل التعرف على الكتل البرمجية)، أو المهارات (مثل إنشاء مشروع تفاعلي)، أو الاتجاهات (مثل تنمية روح التعاون أو التفكير المنطقي). ويُفضل صياغة الأهداف وفق نموذج سلوكي واضح، قابل للقياس والملاحظة.

3. الإعداد الذهني:

قبل البدء في كتابة خطة الدرس، على المعلم أن يُكوّن تصوراً ذهنياً متكاملًا عن خطوات الشرح، وربطها بالأنشطة التعليمية والوسائل المناسبة. يشمل ذلك التفكير في أسلوب التقديم، وطريقة الربط بين المفاهيم، وكيفية إدارة التفاعل داخل الصف.

4. الإعداد الكتابي:

بعد توكُّن التصور الكامل لطريقة سير الدرس، يتم تسجيل الخطة على شكل خطوات واضحة ومحددة، شاملةً جميع عناصر الإعداد، مع مراعاة عامل الوقت وارتباط كل خطوة بأهداف الدرس.

5. إعداد المتطلبات والوسائل التعليمية:

يشمل تجهيز الأدوات المطلوبة مسبقاً، مثل:

- جهاز حاسوب لكل متعلم (أو مجموعات).
- شغل محرر التعليمات البرمجية VS code مسبقاً.
- توفير مشاريع جاهزة كنماذج.
- استخدام العروض التقديمية أو السبورة الذكية إن وُجدت.
- كما يُوصى بتجربة الوسائل التقنية مسبقاً لضمان جاهزيتها وتفاذي أي أعطال محتملة.

6. التخطيط لأساليب التقويم:

يُعد تحديد أدوات التقويم جزءاً أساسياً من الإعداد، ويمكن أن تشمل:

- أسئلة شفوية أثناء الحصة.
- بطاقات ملاحظة لأداء المتعلمين خلال تنفيذ المهام.
- أوراق عمل قصيرة أو تحديات برمجية بسيطة.
- تقويم المشروع النهائي أو المنتج البرمجي.

7. توقع الفروق الفردية وتهيئة البدائل:

ينبغي على المعلم أن يراعي اختلاف قدرات المتعلمين، من خلال:

- إعداد أنشطة داعمة للمتعلمين الذين يحتاجون إلى تعزيز.
- توفير مهام إثرائية للمتعلمين المتفوقين.
- تجهيز خطط بديلة في حال تغيّر ظروف الحصة.

8. تضمين جوانب تربوية ومهارية:

يُستحسن أن يتضمن الإعداد عناصر تعزز القيم والمهارات الحياتية، مثل:

- تعزيز العمل الجماعي عند تنفيذ المشاريع.
- تنمية مهارات حل المشكلات.
- تشجيع المتعلمين على التفكير النقدي ومراجعة الأخطاء.

أخطاء شائعة يقع فيها المعلم عند إعداد الدرس

1	الإهمال في كتابة التاريخ أو الاكتفاء بكتابة فصل واحد فقط.
2	تجاهل استخدام وسيلة تعليمية أثناء الشرح، رغم الإشارة إليها في بند "مصادر التعلم والوسائل التعليمية".
3	في المقدمة والنشاط الاستهلالي، لا يصح كتابة "مراجعة قصيرة للدرس السابق" بشكل عام، بل يجب تحديد بنود المراجعة بشكل دقيق.
4	عدم ذكر حل التمارين الموجودة في صفحة معينة.
5	عدم ملائمة أسلوب العرض من حيث عدد النقاط؛ إذ يجب ألا تكون قصيرة جداً أو طويلة جداً.
6	عدم تحديد دور المعلم أو دور المتعلم بشكل واضح.
7	اختيار أسئلة تقويمية بصياغة خاطئة، مثل: ○ الأسئلة المركبة التي تطرح أكثر من فكرة في آن واحد. ○ الأسئلة التي تكون إجابتها "نعم / لا" دون تعليل. ○ الأسئلة الغامضة غير محددة الهدف. ○ الأسئلة الموحية بالإجابة.



خطة درس مادة الحاسوب للصف



عنوان الدرس يصاغ بحسب خطة المقرر الدراسي					
الأسبوع	الوحدة	اليوم	التاريخ	الفصل	الحصة

يتم تسجيلها لكل حصة دراسية

مصادر التعلم والوسائل التعليمية		القيمة التربوية
تُسجَل المصادر التي يستخدمها المعلم أثناء عرض الدرس لإثراء الموقف التعليمي (مواد، أدوات رقمية). لا يوجد عدد معين للمصادر التي يمكن استخدامها في الدرس الواحد، فهذا يتوقف على طبيعة الدروس.		تحديد القيمة التربوية حسب الجدول الزمني المقترح، مع وصف زمني لكيفية تفعيلها خلال الحصة بما يتلاءم مع عرض مفاهيم الدرس.
النشاط الاستهلالي		الزمن
تهيئة عقول المتعلمين للمعلومات الجديدة وتشويقهم لها، وتختلف حسب موضوع الدرس. (أمثلة للمقدمة) • عرض الناتج النهائي للوحدة ليكون للمتعلم فكرة عن المفاهيم التي ستعرض في الدروس القادمة. • مراجعة جزء سبق دراسته له علاقة بالدرس. • عرض فيديو متعلق بموضوع الدرس أو استعراض مواقع وصفحات على الإنترنت. ملاحظة: يراعى في المقدمة وضوحها ومناسبتها للفئة العمرية للمتعلمين وارتباطها بالدرس، وعدم الإطالة في المقدمة حتى لا تؤثر على الزمن المخصص لشرح الدرس.		3-5 دقائق

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
	تتضمن ما الذي يُتوقع من المعلم تحقيقه نتيجة للأنشطة التعلم، ويُعبّر عنها على شكل معارف أو مهارات أو اتجاهات، ويجب أن تكون واضحة تصف ما الذي يُتوقع أن يتعلمه المتعلمون نتيجة اكتمال عملية التعلم.	محتوى التعلم يجب أن يُجيب عن السؤال التالي: ما الذي يجب تعلمه؟ ويصف الأنشطة والاستراتيجيات المستخدمة مع وصف مختصر للدور المناط بكل من المعلم والمتعلم.	صياغة لغوية واضحة للأسئلة والتعليمات التي توجه نشاط المتعلم، منعاً للارتجال وتحسيناً للتواصل اللفظي مع المتعلم باستخدام أدوات ووسائل التقويم، وتعكس هذه الأدوات إنجازات المتعلم وقياسها في مواقف حقيقية، فيبدو كمنشآت تعلم يُمارس فيها المتعلمون مهارات التفكير العليا وحل المشكلات الحياتية الحقيقية.	تقدير الزمن المناسب لتنفيذ النشاط، لاستثمار وقت الحصة بشكل سليم.
	التقويم الختامي	حل ورقة عمل: صفحة: أو ورقة عمل بديلة من تصميم المعلم بحيث تقيس النواتج بشكل شامل		

اليوم والتاريخ	الفصل	الحصة	التأمل الذاتي		
			الرضا عن تحقيق الأهداف	تحديات واجهتني	مقترحات لتحسين الأداء
			  	التعرف على الأسباب والمشكلات، ووضع خطط حلها. (من التحديات: توقف الإنترنت – ضعف أحد الأنشطة لتوصيل المهارة المطلوبة).	يقود المعلم إلى تحسين أدائه وإجراء التغييرات المناسبة التي تنعكس إيجابياً على التعلم. (استبدال نشاط بآخر والتي تساعد على تحسين الأداء).

نموذج مقترح 1 - خطة درس متكامل لمادة الحاسوب للصف التاسع



خطة درس مادة الحاسوب للصف التاسع



هيكل صفحة HTML					عنوان الدرس
الاسبوع	الوحدة	اليوم	التاريخ	الفصل	الحصة
الثاني	المعالجة الرقمية Digital Processing				

مصادر التعلم والوسائل التعليمية	القيمة التربوية
- فيديو تعليمي من التوجيه الفني للحاسوب لعرض مراحل تطوير صفحة ويب. - العرض التقديمي لشرح مفاهيم الدرس. - فيديو تعليمي من إعداد المعلم لشرح النشاط (ترك مسافة بين الكلمات في الوسوم). - لعبة سين جيم من إعداد المعلم. - الكتاب المدرسي لمناقشة النشاط ص (46) . - أجهزة الحاسوب في المختبر للتطبيق العملي.	تقدير العلم والعلماء عرض صورة لمخترعين كويتيين في مجال تقنية المعلومات والحاسوب والتعرف على اختراعاتهم التقنية.

المقدمة والتمهيد	النشاط الاستهلالي	الزمن
	- مراجعة مهارات الدرس السابق من خلال لعبة سين جيم. (تذكر هنا الأسئلة بالتفصيل مع الحل) - استعراض موقع وزارة التربية عملياً و التفاعل مع حمد شات للدخول إلى المكتبة الإلكترونية. - استعراض المخرجات النهائية للدرس (صفحة الويب) ومناقشة مكوناتها وتنسيقها (يمكن اختيار واحد أو أكثر من الأنشطة أعلاه)	5 د

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن										
1	التعرف على الهيكل البنائي لصفحة HTML	باستخدام استراتيجية العرض التقديمي أعرض أمام المتعلمين الهيكل البنائي لصفحة HTML . <table><tr><th>Tag</th><th>الوظيفة</th></tr><tr><td><!DOCTYPE html></td><td>تحديد أن المستند من نوع (HTML5).</td></tr><tr><td><html></td><td>العنصر الرئيسي لصفحةHTML ويحتوي على جميع العناصر الأخرى.</td></tr><tr><td><head></td><td>العنصر الذي يعرض المعلومات التعريفية للصفحة كعنوان الصفحة ونوع الترميز، وربط ملفات خارجية مثلCSS .</td></tr><tr><td><body></td><td>العنصر الذي يعرض المحتويات المرئية داخل صفحة الويب، مثل العناوين والفقرات والصور والروابط التشعبية والقوائم والجداول.</td></tr></table>	Tag	الوظيفة	<!DOCTYPE html>	تحديد أن المستند من نوع (HTML5).	<html>	العنصر الرئيسي لصفحةHTML ويحتوي على جميع العناصر الأخرى.	<head>	العنصر الذي يعرض المعلومات التعريفية للصفحة كعنوان الصفحة ونوع الترميز، وربط ملفات خارجية مثلCSS .	<body>	العنصر الذي يعرض المحتويات المرئية داخل صفحة الويب، مثل العناوين والفقرات والصور والروابط التشعبية والقوائم والجداول.	من خلال استراتيجية الاستكشاف الموجه أعرض المثال التالي أمام المتعلمين <html> <body> <p>مرحباً</p> </html> وأطلب من المتعلمين استكشاف الخطأ ثم السؤال عن الوسوم الناقص؟	5د
Tag	الوظيفة													
<!DOCTYPE html>	تحديد أن المستند من نوع (HTML5).													
<html>	العنصر الرئيسي لصفحةHTML ويحتوي على جميع العناصر الأخرى.													
<head>	العنصر الذي يعرض المعلومات التعريفية للصفحة كعنوان الصفحة ونوع الترميز، وربط ملفات خارجية مثلCSS .													
<body>	العنصر الذي يعرض المحتويات المرئية داخل صفحة الويب، مثل العناوين والفقرات والصور والروابط التشعبية والقوائم والجداول.													
2	تطبيق مراحل تطوير صفحة ويب	باستخدام استراتيجية المشاهدة والتركيز أعرض فيديو تعليمي لاستذكار مراحل تطوير صفحة ويب مع مناقشة المتعلمين بها واسقاطها على الدرس لتطوير الصفحة الأولى من خلال محرر التعليمات البرمجية برنامج VS Code باستخدام استراتيجية التطبيق العملي أطبق أمام المتعلمين تصميم وتطوير صفحة ويب في محرر التعليمات البرمجية VS Code <pre><? index.html > ... 1 <!DOCTYPE html> 2 <html> 3 <head> 4 <title>My First Web Page</title> 5 </head> 6 <body> 7 <h1>learning HTML</h1> 8 <p>I am currently studying HTML and learning how to design web pages</p> 9 </body> 10 </html></pre>	من خلال استراتيجية التطبيق المعتمد على الأداء أطلب من المتعلمين إنشاء صفحة ويب كما في المثال المعروض في محتوى التعلم .	5د										

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن								
3	توظيف العناصر الرئيسية في صفحة ويب	من خلال استراتيجية التعلم التعاوني أقسم المتعلمين إلى ثلاث مجموعات وتكليف كل مجموعة بالبحث على شبكة الانترنت عن وظيفة وسم معين <code><head></code> <code><p></code> <code><h1></code>. قائد المجموعة مكلف بشرح الوسم من خلال عرض قصير في جهاز المعلم. باستخدام استراتيجية التعلم القائم على المشروع المصغر أشرح للمتعلمين الجدول التالي: <table><tr><th>Tag</th><th>الوظيفة</th></tr><tr><td><code><title></code></td><td>يستخدم الوسم <code><title></code> لإضافة عنواناً لصفحة الويب ويظهر في شريط عنوان المتصفح أو في علامة تبويب الصفحة. <code><title>My First Web Page</title></code></td></tr><tr><td><code><h1></code></td><td>يستخدم الوسم <code><h1></code> لإضافة عنواناً رئيسياً بحجم كبير <code><h1> learning HTML</h1></code> ملاحظة: توفر لغة (HTML) العناوين من <code>h1</code> إلى <code>h6</code> وهي تتدرج في حجم النص من الأكبر إلى الأصغر، وتساعد الموقع للظهور في محركات البحث، سيتم توضيحها لاحقاً.</td></tr><tr><td><code><p></code></td><td>يستخدم الوسم <code><p></code> لإضافة فقرة <code><p>I am currently studying HTML and learning how to design web pages</p></code></td></tr></table>	Tag	الوظيفة	<code><title></code>	يستخدم الوسم <code><title></code> لإضافة عنواناً لصفحة الويب ويظهر في شريط عنوان المتصفح أو في علامة تبويب الصفحة. <code><title>My First Web Page</title></code>	<code><h1></code>	يستخدم الوسم <code><h1></code> لإضافة عنواناً رئيسياً بحجم كبير <code><h1> learning HTML</h1></code> ملاحظة: توفر لغة (HTML) العناوين من <code>h1</code> إلى <code>h6</code> وهي تتدرج في حجم النص من الأكبر إلى الأصغر، وتساعد الموقع للظهور في محركات البحث، سيتم توضيحها لاحقاً.	<code><p></code>	يستخدم الوسم <code><p></code> لإضافة فقرة <code><p>I am currently studying HTML and learning how to design web pages</p></code>	من خلال استراتيجية التطبيق المعتمد على الأداء أطلب من المتعلمين تصميم صفحة HTML تحتوي على: ○ عنوان باستخدام <code><h1></code> ○ فقرة باستخدام <code><p></code>. ○ عنوان للصفحة باستخدام <code><title></code>. من خلال استراتيجية تقويم الأقران أطلب من المتعلمين تبادل الأجهزة والتصحيح لزميله المجاور	5 د
Tag	الوظيفة											
<code><title></code>	يستخدم الوسم <code><title></code> لإضافة عنواناً لصفحة الويب ويظهر في شريط عنوان المتصفح أو في علامة تبويب الصفحة. <code><title>My First Web Page</title></code>											
<code><h1></code>	يستخدم الوسم <code><h1></code> لإضافة عنواناً رئيسياً بحجم كبير <code><h1> learning HTML</h1></code> ملاحظة: توفر لغة (HTML) العناوين من <code>h1</code> إلى <code>h6</code> وهي تتدرج في حجم النص من الأكبر إلى الأصغر، وتساعد الموقع للظهور في محركات البحث، سيتم توضيحها لاحقاً.											
<code><p></code>	يستخدم الوسم <code><p></code> لإضافة فقرة <code><p>I am currently studying HTML and learning how to design web pages</p></code>											

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
4	التمييز بين الوسمين الأساسيين < Head> < body>	باستخدام استراتيجية فكر — شارك — ناقش أسأل المتعلمين "لماذا نضع <title> داخل <head> وليس <body>؟" أناقش مع المتعلمين المثال العملي <pre> <html> <head><title>صفحتي الأولى</title></head> <body> <h3>مرحباً بكم في تعلم مادة الحاسوب من خلال سلسلة الذكاء الرقمي</h3> <p>نتعلم تصميم صفحات الويب</p> </body> </html> </pre> ثم يستنتج المتعلمين أهمية وضع الوسم <h1><p><title> داخل الوسمين الأساسيين <head><body> ليشكل عنصر صحيح.	من خلال استراتيجية البيان العملي أطلب من أحد المتعلمين كتابة عنوان داخل الوسم المناسب على جهاز المعلم.	د 2
5	معاينة صفحة الويب في المستعرض (الاختبار)	باستخدام استراتيجية التطبيق العملي أطبق أمام المتعلمين طريقة معاينة صفحة الويب في المستعرض باستخدام محرر التعليمات البرمجية VS code وهي: 1. من قائمة Run . 2. اختيار الأمر Run Without Debugging أو من خلال الضغط على مفتاحي Ctrl + F5 . 3- تحديد المتصفح الذي تريد استعراض الصفحة من خلاله.	من خلال استراتيجية مراجعة الذات يراجع المتعلمين ذاتياً طريقة معاينة صفحة الويب ويطبّقونها على أجهزتهم.	د 3
6	تغيير اتجاه صفحة الويب	باستخدام استراتيجية المناقشة والتطبيق العملي -أعرض على المتعلمين صفحات باللغة الإنجليزية و اللغة العربية و أوضح الفرق بينها . -عرض الوسم dir ووظيفته. -أطبق أمام المتعلمين المثالين التاليين : 1. <pre> <body dir="rtl"> <p> </p> </body> </pre>	من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين إضافة الوسم <body dir="rtl"> . على الصفحة التي قاموا بإنشائها	د 5

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
		2. <pre><body dir="ltr"> <p>This text starts from the left.</p> </body></pre> - أوجه المتعلمين لاستنتاج الفرق بين المثالين. أعرضه على المتعلمين. - التأكيد على أهمية إغلاق الوسوم .		
7	عرض نص منسق باستخدام الوسوم <pre>	من خلال استراتيجية الاستكشاف و البيان العملي ومجاميع التعلم التعاوني و النشاط صفحة 46 و 47 : - أطلب من المتعلمين تطبيق أول بندين من النشاط وتسجيل الملاحظات . - كل مجموعة تعرض ملاحظاتها . - أعرض للمتعلمين حل النشاط . - أعرض شكل 4 و شكل 5 من النشاط للمتعلمين ومناقشة الفرق بين الوسوم <p> و الوسوم <pre>	من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين إضافة الوسوم <pre>على الصفحة التي قاموا بإنشائها لفقرة كما في الشكل 5 صفحة 47	5 د
	التقويم الختامي	حل ورقة عمل: (2) و (3) ص: (48 - 49) من الكتاب المدرسي		10 دقائق

توجيه المتعلمين بضرورة إغلاق الملف و البرنامج وإعادة تنظيم المختبر .

اليوم والتاريخ	الفصل	الحصة	التأمل الذاتي		
			الرضا عن تحقق الأهداف	تحديات واجهتني	مقترحات لتحسين الأداء
			  	متعلمين متميزون تم الانتهاء وتبقى وقت إضافي للمتعلمين على نهاية الحصة	توفير أوراق عمل إضافية مع هدايا تشجيعية للمشاركات
			  	لا يوجد	لا يوجد



نموذج مقترح 2 – خطة درس لمادة الحاسوب للصف التاسع



خطة درس مادة الحاسوب للصف التاسع



مدخل إلى تطوير صفحات الويب — Introduction to Web Page Development					
الأسبوع	الوحدة	اليوم	التاريخ	الفصل	الحصة
الأول	المعالجة الرقمية Digital Processing				
الحصة					
الأولى					

القيمة التربوية	مصادر التعلم والوسائل التعليمية
القيمة التربوية تقدير العلم والعلماء سؤال المتعلمين ما هو اختراع المخترع الكويتي الدكتور أحمد نبيل؟ وما أثر اختراعه على سير العمليات الجراحية؟	- فيديو تعليمي ترحيبي من إعداد قسم الحاسوب - العرض التقديمي لشرح مفاهيم الدرس - الكتاب المدرسي لمناقشة نشاط ص (23- 26) - بطاقات منفصلة لعرض مراحل تطوير صفحات الويب - محرر التعليمات البرمجية VS Code وأجهزة الحاسوب في المختبر للتطبيق العملي - السبورة الذكية لعرض الدرس

الزمن	النشاط الاستهلاكي	المقدمة والتمهيد
3 د	- الترحيب بالمتعلمين والتعرف عليهم وتهنئتهم بالعام الدراسي الجديد. - عرض قوانين المختبر. - عرض محتوى المنهج الدراسي وشرح آلية توزيع الدرجات.	

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
1	التعرف على مفهوم تطوير صفحات الويب ومجالاته	باستخدام استراتيجية الوسائط المرئية - أتصفح أمام المتعلمين موقع وزارة التربية وأناقش معهم محتوى صفحات الموقع. باستخدام استراتيجية العرض التقديمي: أعرض شرائح PPT توضح: - مفهوم تطوير صفحات الويب - المجالات الرئيسية لتطوير صفحات الويب - مفهوم الخادم - أناقش المتعلمين في العرض التقديمي	من خلال استراتيجية الاستكشاف أطلب من المتعلمين حل الاستكشاف في الكتاب المدرسي ص 23 ومناقشة الحل معهم.	د4
2	التمييز بين المراحل الأساسية في تطوير صفحات الويب	باستخدام استراتيجية ترتيب البطاقات والعصف الذهني - أعرض أمام المتعلمين بطاقات منفصلة لمراحل تطوير صفحات الويب ومن ثم أطلب منهم ترتيبها مع شرح كل مرحلة وفق ما تراه مناسب ومنطقي علمياً . - أناقش المتعلمين بنتائج الاستراتيجية. - أعرض للمتعلمين مراحل الويب.	من خلال استراتيجية المقارنة والتحليل أطلب من المتعلمين توضيح الفرق بين مرحلة التصميم ومرحلة التطوير.	د4
3	التعرف على صفحة الويب (Web Page)	باستخدام استراتيجية التعلم المباشر أشرح للمتعلمين - مفهوم صفحة الويب - الخصائص التقنية لصفحة الويب . - أنواع صفحة الويب . - مطور الويب	من خلال استراتيجية النشاط الكتابي أطلب من المتعلمين حل النشاط في الكتاب المدرسي ص 26	د4
4	التعرف على الموقع الإلكتروني (Website)	باستخدام استراتيجية الاستنتاج - أفتح موقع وزارة التربية وموقع الهيئة العامة للاتصالات وتقنية المعلومات وأطلب من المتعلمين قراءة العنوان الكامل للموقع وأناقش معهم الأجزاء المختلفة لعنوان الإنترنت باستخدام استراتيجية البيان العلمي - أتصفح أمام المتعلمين موقع وزارة التربية أشير على المكونات الهيكلية للمواقع الإلكترونية	من خلال استراتيجية فكر-قارن-شارك أعرض أمام المتعلمين تمرين الكتاب صفحة 29 1- يفكر بالحل منفرداً 2- يقارن الحل مع زميله المجاور 3- يشارك الحل مع الفصل	د3

5	المقارنة بين صفحات الويب والموقع الإلكتروني	باستخدام استراتيجية ربط المعلومات - أعرض الجدول التالي مفرغ أمام المتعلمين وأطلب منهم المشاركة في الحل <table><tr><th>العنصر</th><th>صفحة الويب</th><th>الموقع الإلكتروني</th></tr><tr><td>التعريف</td><td>مستند فردي يُعرض عبر المتصفح</td><td>مجموعة من صفحات الويب المترابطة</td></tr><tr><td>الوظيفة</td><td>عرض محتوى معين</td><td>تقديم محتوى أو خدمات متعددة</td></tr><tr><td>العنوان(URL)</td><td>عنوان فريد لكل صفحة</td><td>نطاق رئيسي يجمع الصفحات</td></tr><tr><td>الترابط</td><td>قد تكون مستقلة أو جزءاً من موقع</td><td>تتكون من صفحات مترابطة</td></tr></table>	العنصر	صفحة الويب	الموقع الإلكتروني	التعريف	مستند فردي يُعرض عبر المتصفح	مجموعة من صفحات الويب المترابطة	الوظيفة	عرض محتوى معين	تقديم محتوى أو خدمات متعددة	العنوان(URL)	عنوان فريد لكل صفحة	نطاق رئيسي يجمع الصفحات	الترابط	قد تكون مستقلة أو جزءاً من موقع	تتكون من صفحات مترابطة	د3
العنصر	صفحة الويب	الموقع الإلكتروني																
التعريف	مستند فردي يُعرض عبر المتصفح	مجموعة من صفحات الويب المترابطة																
الوظيفة	عرض محتوى معين	تقديم محتوى أو خدمات متعددة																
العنوان(URL)	عنوان فريد لكل صفحة	نطاق رئيسي يجمع الصفحات																
الترابط	قد تكون مستقلة أو جزءاً من موقع	تتكون من صفحات مترابطة																
6	إدراك أهمية لغة HTML وتحديد مكونات لغة HTML الأساسية	باستخدام استراتيجية المفاهيم العلمية أعرض مفهوم HTML . باستخدام استراتيجية المشاهدة والتركيز - أشرح الصور التالية : مكونات HTML 	د5															
7	التعرف على لغات البرمجة والتقنيات الأساسية لبناء موقع ويب	من خلال استراتيجية العرض التقديمي : نناقش لغات البرمجة والتقنيات الأساسية لبناء موقع ويب 	د2															

باستخدام استراتيجية خرائط المفاهيم

أطلب من إحدى المتعلمين شرح العلاقة بين المفاهيم التالية (صفحة ويب — موقع ويب - تطوير موقع ويب)

استراتيجية فكر — قارن — شارك

أطرح السؤال التالي: ما أهمية HTML في بناء المواقع؟

- 1- يفكر المتعلم منفرداً
- 2- يناقش الحل مع زميلة المجاور
- 3- يشارك الحل مع الفصل

استراتيجية مراجعة الذات

يراجع المتعلمين مكونات HTML ويدونها

من خلال استراتيجية الأسئلة

-عدد ثلاث من لغات البرمجة في بناء المواقع

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
8	التعرف على أهمية استخدام محررات التعليمات البرمجية في كتابة وتحرير صفحات HTML	باستخدام استراتيجية العرض التقديمي أعرض شرائح PPT توضح : - مفهوم محرر التعليمات البرمجية . - أنواع محررات التعليمات البرمجية . أناقش مع المتعلمين المفاهيم السابقة.	من خلال استراتيجية التفكير -يتفكر المتعلمين ما هو محرر التعليمات البرمجية المناسب لكتابة التعليمات البرمجية لصفحات HTML ؟	3د
9	التعرف على محرر التعليمات البرمجية VS Code	باستخدام استراتيجية العرض التقديمي؛ أعرض شرائح PPT توضح : -ما هو محرر التعليمات البرمجية Visual Studio Code - مميزات محرر التعليمات البرمجية VS Code باستخدام استراتيجية التطبيق العملي أشغل محرر التعليمات البرمجية VS Code وأعرض أمام المتعلمين واجهة المستخدم	من خلال استراتيجية التطبيق العملي -اطلب من المتعلمين تشغيل البرنامج	4د
10	التعامل مع محرر التعليمات البرمجية VS Code	باستخدام استراتيجية التطبيق العملي -أطبق أمام المتعلمين عملياً خطوات ما يلي : -فتح مجلد المشروع -إنشاء صفحة ويب جديدة -فتح صفحة ويب وتوجيه المتعلمين للتطبيق	من خلال استراتيجية التطبيق العملي -أطلب من أحد المتعلمين إنشاء صفحة ويب على جهاز المعلم.	5د
	التقويم الختامي	حل ورقة عمل 1 صفحة 37		5د

**** تذكير المتعلمين بضرورة إغلاق الملف و البرنامج وإعادة تنظيم المختبر .**

اليوم والتاريخ	الفصل	الحصة	التأمل الذاتي		
			الرضا عن تحقق الأهداف	تحديات واجهتني	مقترحات لتحسين الأداء
			☐ 😊 ☐ 😐 ☐ ☹️		



نموذج مقترح 3 - خطة درس لمادة الحاسوب للصف التاسع



خطة درس مادة الحاسوب للصف التاسع



هيكل صفحة HTML - Structure of HTML Page					
الأسبوع	الوحدة	اليوم	التاريخ	الفصل	الحصة
الأول	المعالجة الرقمية Digital Processing				
الحصة					
الثانية					

القيمة التربوية	مصادر التعلم والوسائل التعليمية
القيمة التربوية تقدير العلم والعلماء سؤال المتعلمين عن اسم معلم ترك أثر طيب في حياته ؟	- فيديو تعليمي من التوجيه الفني للحاسوب لعرض مراحل تطوير صفحة ويب - العرض التقديمي لشرح مفاهيم الدرس - محرر التعليمات البرمجية VS Code و أجهزة الحاسوب في المختبر للتطبيق العملي - صفحة ويب من إعداد المعلم لعرض المخرجات النهائية لمهارات الدرس - السبورة الذكية لعرض الدرس - ورقة مشروع من إعداد المعلم

الزمن	النشاط الاستهلاكي	المقدمة والتمهيد
5 د	- مراجعة مهارات الدرس السابق من خلال لعبة سين جيم في اختيار إحدى مراحل صفحات تطوير الويب لشرحها. (يمكن زيادة عدد الأسئلة) - استعراض موقع وزارة التربية والتفاعل مع حمد جات للدخول إلى المكتبة الإلكترونية. - استعراض المخرجات النهائية للدرس (صفحة الويب) ومناقشتها. (اختيار نشاط أو اثنين حسب رؤية المعلم)	

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن										
1	التعرف على الهيكل البنائي لصفحة HTML	باستخدام استراتيجية العرض التقديمي أعرض أمام المتعلمين الهيكل البنائي لصفحة HTML . <table><tr><th>Tag</th><th>الوظيفة</th></tr><tr><td><!DOCTYPE html></td><td>تحديد أن المستند من نوع (HTML5).</td></tr><tr><td><html></td><td>العنصر الرئيسي لصفحةHTML ويحتوي على جميع العناصر الأخرى.</td></tr><tr><td><head></td><td>العنصر الذي يعرض المعلومات التعريفية للصفحة كعنوان الصفحة ونوع الترميز، وربط ملفات خارجية مثلCSS .</td></tr><tr><td><body></td><td>العنصر الذي يعرض المحتويات المرئية داخل صفحة الويب، مثل العناوين والفقرات والصور والروابط التشعبية والقوائم والجداول.</td></tr></table>	Tag	الوظيفة	<!DOCTYPE html>	تحديد أن المستند من نوع (HTML5).	<html>	العنصر الرئيسي لصفحةHTML ويحتوي على جميع العناصر الأخرى.	<head>	العنصر الذي يعرض المعلومات التعريفية للصفحة كعنوان الصفحة ونوع الترميز، وربط ملفات خارجية مثلCSS .	<body>	العنصر الذي يعرض المحتويات المرئية داخل صفحة الويب، مثل العناوين والفقرات والصور والروابط التشعبية والقوائم والجداول.	من خلال استراتيجية الاستكشاف الموجه أعرض المثال التالي أمام المتعلمين <pre><html> <body> <p>مرحباً</p> </html></pre> وأطلب من المتعلمين استكشاف الخطأ ثم السؤال عن الوسوم الناقص؟	5د
Tag	الوظيفة													
<!DOCTYPE html>	تحديد أن المستند من نوع (HTML5).													
<html>	العنصر الرئيسي لصفحةHTML ويحتوي على جميع العناصر الأخرى.													
<head>	العنصر الذي يعرض المعلومات التعريفية للصفحة كعنوان الصفحة ونوع الترميز، وربط ملفات خارجية مثلCSS .													
<body>	العنصر الذي يعرض المحتويات المرئية داخل صفحة الويب، مثل العناوين والفقرات والصور والروابط التشعبية والقوائم والجداول.													
2	تطبيق مراحل تطوير صفحة ويب	باستخدام استراتيجية المشاهدة والتركيز أعرض فيديو تعليمي لاستذكار مراحل تطوير صفحة ويب مع مناقشة المتعلمين بها واسقاطها على الدرس لتطوير الصفحة الأولى من خلال محرر التعليمات البرمجية VS Code باستخدام استراتيجية التطبيق العملي أطبق أمام المتعلمين تصميم وتطوير صفحة ويب في محرر التعليمات البرمجية VS Code <pre><? index.html > ... 1 <!DOCTYPE html> 2 <html> 3 <head> 4 <title>My First Web Page</title> 5 </head> 6 <body> 7 <h1>learning HTML</h1> 8 <p>I am currently studying HTML and learning how to design web pages</p> 9 </body> 10 </html></pre>	من خلال استراتيجية التطبيق المعتمد على الأداء أطلب من المتعلمين إنشاء صفحة ويب كما في المثال المعروض في محتوى التعلم .	5د										

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن								
3	توظيف العناصر الرئيسية في صفحة ويب	من خلال استراتيجية التعلم التعاوني أقسم المتعلمين إلى ثلاث مجموعات وتكليف كل مجموعة بالبحث على شبكة الانترنت عن وظيفة وسم معين <head> <p> <h1> . قائد المجموعة مكلف بشرح الوسم من خلال عرض قصير في جهاز المعلم. <u>باستخدام استراتيجية المناقشة والعرض التقديمي:</u> أشرح للمتعلمين الجدول التالي: <table><tr><th>Tag</th><th>الوظيفة</th></tr><tr><td><title></td><td>يستخدم الوسم <title> لإضافة عنواناً لصفحة الويب ويظهر في شريط عنوان المتصفح أو في علامة تبويب الصفحة. <title>My First Web Page</title></td></tr><tr><td><h1></td><td>يستخدم الوسم <h1> لإضافة عنواناً رئيسياً بحجم كبير </h1> learning HTML <h1> ملاحظة: توفر لغة (HTML) العناوين من h1 إلى h6 وهي تتدرج في حجم النص من الأكبر إلى الأصغر، وتساعد الموقع للظهور في محركات البحث، سيتم توضيحها لاحقاً.</td></tr><tr><td><p></td><td>يستخدم الوسم <p> لإضافة فقرة <p>I am currently studying HTML and learning how to design web pages</p></td></tr></table>	Tag	الوظيفة	<title>	يستخدم الوسم <title> لإضافة عنواناً لصفحة الويب ويظهر في شريط عنوان المتصفح أو في علامة تبويب الصفحة. <title>My First Web Page</title>	<h1>	يستخدم الوسم <h1> لإضافة عنواناً رئيسياً بحجم كبير </h1> learning HTML <h1> ملاحظة: توفر لغة (HTML) العناوين من h1 إلى h6 وهي تتدرج في حجم النص من الأكبر إلى الأصغر، وتساعد الموقع للظهور في محركات البحث، سيتم توضيحها لاحقاً.	<p>	يستخدم الوسم <p> لإضافة فقرة <p>I am currently studying HTML and learning how to design web pages</p>	من خلال استراتيجية التطبيق المعتمد على الأداء أطلب من المتعلمين تصميم صفحة HTML تحتوي على: - عنوان للصفحة باستخدام <title>. - عنوان باستخدام <h1> - كتابة فقرة Excited to preview my web page باستخدام الوسم <p> من خلال استراتيجية تقويم الأقران أطلب من المتعلمين تبادل الأجهزة والتصحيح لزميله المجاور	5د
Tag	الوظيفة											
<title>	يستخدم الوسم <title> لإضافة عنواناً لصفحة الويب ويظهر في شريط عنوان المتصفح أو في علامة تبويب الصفحة. <title>My First Web Page</title>											
<h1>	يستخدم الوسم <h1> لإضافة عنواناً رئيسياً بحجم كبير </h1> learning HTML <h1> ملاحظة: توفر لغة (HTML) العناوين من h1 إلى h6 وهي تتدرج في حجم النص من الأكبر إلى الأصغر، وتساعد الموقع للظهور في محركات البحث، سيتم توضيحها لاحقاً.											
<p>	يستخدم الوسم <p> لإضافة فقرة <p>I am currently studying HTML and learning how to design web pages</p>											

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
4	التمييز بين الوسمين الأساسيين < Head> < body>	باستخدام استراتيجية فكر – شارك – ناقش أسأل المتعلمين "لماذا نضع <title> داخل <head> وليس <body>؟" أناقش مع المتعلمين المثال العملي: <pre> <html> <head><title>صفحتي الأولى</title></head> <body> <h3>مرحباً بكم في تعلم مادة الحاسوب من خلال سلسلة الذكاء الرقمي</h3> <p>نتعلم تصميم صفحات الويب</p> </body> </html> </pre> ثم يستنتج المتعلمين أهمية وضع الوسوم <h1><p><title> داخل الوسمين الأساسيين <head><body> ليشكل عنصر صحيح.	من خلال استراتيجية البيان العملي أطلب من أحد المتعلمين كتابة عنوان داخل الوسم المناسب على جهاز المعلم.	5د
5	التمييز بين استخدامات <h1> , <h2> , <h3>	باستخدام استراتيجية البيان العملي - معاينة المثال التالي لاستنتاج الفرق بين استخدامات <h2> , <h3> : <pre> <html> <head><title>مادة الحاسوب</title></head> <body dir="ltr"> <h2>الذكاء الرقمي</h2> <h3>مرحباً بكم في تعلم مادة الحاسوب من خلال سلسلة الذكاء الرقمي</h3> <p>نتعلم تصميم صفحات الويب</p> </body> </html> </pre>	من خلال استراتيجية ربط النتائج والتحليل يطبق عملياً المثال في محتوى التعلم و يحلل المتعلم استخدامات الوسوم	5د

6	معاينة صفحة الويب في المستعرض (الاختبار)	باستخدام استراتيجية التطبيق العملي أطبق أمام المتعلمين طريقة معاينة صفحة الويب في المستعرض باستخدام محرر التعليمات البرمجية VS code وهي: 3. من قائمة Run . 4. اختيار الأمر Run Without Debugging أو من خلال الضغط على 5. مفتاحي Ctrl + F5 . 5-تحديد المتصفح الذي تريد استعراض الصفحة من خلاله.	من خلال استراتيجية مراجعة الذات يراجع المتعلمين ذاتياً طريقة معاينة صفحة الويب ويطبقونه أعلى أجهزتهم.	5د
التقويم الختامي		ورقة عمل 2 صفحة 48		10د

**** تذكير المتعلمين بضرورة إغلاق الملف و البرنامج وإعادة تنظيم المختبر .**

اليوم والتاريخ	الفصل	الحصة	التأمل الذاتي		
			الرضا عن تحقق الأهداف	تحديات واجهتني	مقترحات لتحسين الأداء
			☹️ ☹️ ☹️		
			☹️ ☹️ ☹️		



نموذج مقترح 4 - خطة درس لمادة الحاسوب للصف التاسع



خطة درس مادة الحاسوب للصف التاسع



تابع هيكل صفحة HTML - Structure of HTML Page					
الأسبوع	الوحدة	اليوم	التاريخ	الفصل	الحصة
الثاني	المعالجة الرقمية Digital Processing				
الحصة					
الأولى					

القيمة التربوية	مصادر التعلم والوسائل التعليمية
القيمة التربوية تقدير العلم والعلماء عرض صورة لمخترعين كويتيين في مجال تقنية المعلومات والحاسوب والتعرف على اختراعاتهم التقنية.	- فيديو تعليمي من إعداد المعلم لشرح النشاط (ترك مسافة بين الكلمات في الوسوم) - العرض التقديمي لعرض نتائج التعلم - محرر التعليمات البرمجية VS Code و أجهزة الحاسوب في المختبر للتطبيق العملي - السبورة الذكية لعرض الدرس - لعبة تعليمية تفاعلية بأحد مواقع الألعاب الإلكترونية التعليمية (يذكر اسم الموقع)

الزمن	النشاط الاستهلاكي	المقدمة والتمهيد
5 د	- مراجعة وسوم الدرس السابق (<body> <head>) من خلال مثال عملي في محرر التعليمات البرمجية VS Code . - عرض صفحة ويب تحوي نتائج التعلم للدرس ومناقشتها كمقدمة تشويقية للدرس	

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
1	التحكم في اتجاه صفحة الويب	<u>باستخدام استراتيجية المناقشة والتطبيق العملي.</u> -أعرض على المتعلمين صفحات باللغة الإنجليزية و اللغة العربية و أوضح الفرق بينها . -عرض الوسم dir ووظيفته. -أطبق أمام المتعلمين المثالين التاليين : 1. <pre><body dir="rtl"> <p> هذا النص يبدأ من اليمين. </p> </body></pre> 2. <pre><body dir="ltr"> <p>This text starts from the left. </p> </body></pre> -أوجه المتعلمين لاستنتاج الفرق بين المثالين.و أعرضه على المتعلمين. - لاستنتاج استخدام الوسم <body dir="rtl"> لتغير اتجاه الصفحة إلى جهة اليمين للكتابة باللغة العربية . -التأكيد على أهمية إغلاق الوسوم .	من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين انشاء صفحة HTML و إضافة الوسم <body dir="rtl"> . على الصفحة التي قاموا بإنشائها	10 د
2	عرض نص منسق باستخدام الوسم <pre>	<u>من خلال استراتيجية الاستكشاف و البيان العملي ومجاميع التعلم التعاوني و النشاط صفحة 46 و 47 :</u> - أطلب من المتعلمين تطبيق أول بندين من النشاط وتسجيل الملاحظات . - كل مجموعة تعرض ملاحظاتها . - أعرض للمتعلمين حل النشاط . أعرض شكل 4 و شكل 5 من النشاط للمتعلمين ومناقشة الفرق بين الوسم <p> و الوسم <pre>	من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين إضافة فقرة كما في الشكل 5 صفحة 47 وإضافة الوسم <pre> على الصفحة التي قاموا بإنشائها ومناقشة النتائج.	10 د

3	استعراض الملاحظات صفحة 47	من خلال استراتيجية المناقشة والعرض التقديمي: أعرض للمتعلمين أهم الملاحظات صفحة 47 ومناقشتها. - تُسمى الصفحة الرئيسية عند تصميم موقع يحتوي على عدة صفحات باسم index.html، وهي الصفحة التي تُعرض أولاً عند فتح الموقع. - هناك عدة سميات تعبر عن الصفحة الرئيسية مثل home، default. - يُفضل اختيار أسماء صفحات تعبر بوضوح عن محتواها. - تجنب استخدام المسافات أو الرموز الخاصة منها (@, #, \$, %) عند تسمية ملفات الصفحات. - لا يُظهر المتصفح الوسوم نفسها، بل يستخدمها لتحديد طريقة عرض المحتوى للمستخدم. - عند إجراء أي تعديل على الصفحة، يجب حفظ الملف أولاً، ثم تحديث المعاينة في المتصفح لمشاهدة النتائج.	من خلال استراتيجية الألعاب الإلكترونية أعرض لعبة من خلال موقع (اختيار موقع يدعم الألعاب الإلكترونية التعليمية وتصميم لعبة من خلاله) لعرض أسئلة للمتعلمين على الملاحظات في صفحة 47 (هنا يكتب المعلم الأسئلة أو صورة من اللعبة أو ورقة العمل).	د5
	التقويم الختامي	حل ورقتي عمل 3 ص 49		د15

**** تذكير المتعلمين بضرورة إغلاق الملف و البرنامج وإعادة تنظيم المختبر .**

اليوم والتاريخ	الفصل	الحصة	التأمل الذاتي		
			الرضا عن تحقق الأهداف	تحديات واجهتني	مقترحات لتحسين الأداء
			☹️ ☹️ ☹️		
			☹️ ☹️ ☹️		



نموذج مقترح 5 - خطة درس لمادة الحاسوب للصف التاسع



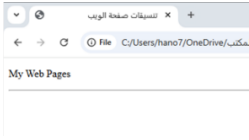
خطة درس مادة الحاسوب للصف التاسع



تنسيق صفحة HTML، والتعامل مع الروابط					
الأسبوع	الوحدة	اليوم	التاريخ	الفصل	الحصة
الثاني	المعالجة الرقمية Digital Processing				
الحصة					
الثانية					

القيمة التربوية	مصادر التعلم والوسائل التعليمية
القيمة التربوية تقدير العلم والعلماء عرض فيديو تربوي عن تقدير قيمة المعلم	- العرض التقديمي لشرح مفاهيم الدرس - محرر التعليمات البرمجية VS Code وأجهزة الحاسوب في المختبر للتطبيق العملي - بطاقات تعليمية لنشاط ملاحظة تصحيح الخطأ - الذكاء الاصطناعي التوليدي COPILOT للبحث عن وافاهيم علمية مثل الومس و حل النشاط في الكتاب المدرسي صفحة 59

الزمن	النشاط الاستهلالي	المقدمة والتمهيد
5 د	- مراجعة مهارات الدرس السابق من خلال لعبة سين جيم. اختر : • تطبيق عملي : إكمال التعليلة البرمجية إغلاق الـ </body> , رتب مكان تواجد الـ <title> • بطاقات : اسم الـ </body> اذكر وظيفته , اسم الـ <title> اذكر وظيفته	

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
1	التعرف على أهمية تنسيق صفحة ويب	باستخدام استراتيجية المقارنة - أعرض أمام المتعلمين صفحتين ويب لهوية متعلم إحداهما تم تنسيقها باستخدام وسوم التنسيق في HTML والأخرى لم يتم استخدام وسوم التنسيق فيها كما في شكل الكتاب صفحة 55. - أطلب المتعلمين ملاحظة الفرق بين الصفحتين! - أسأل المتعلمين: أي الصفحتين أفضل؟ ولم هي الأفضل؟ - ما أهمية تنسيق صفحة الويب؟ باستخدام استراتيجية العصف الذهني والاستكشاف - أسأل المتعلمين ما الذي يمكن إضافته للصفحة ليتم تنسيقها؟ - يستكشف المتعلم أنه لابد وجود وسوم خاصة للتنسيق	من خلال استراتيجية المتعلم المستكشف أطلب من ثلاثة متعلمين ذكر أهمية تنسيق صفحة ويب	3 د
2	إدراج فاصل الأسطر الخط الأفقي بين أسطر الفقرة	باستخدام استراتيجية عرض النتائج - أعاين صفحة الويب التالية : 	من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين إنشاء صفحة ويب و كتابة التعليمات البرمجية لتوظيف الـ <hr> كما في مثال محتوى التعلم	5 د

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن				
		-مناقشة صفحة الويب و أهمية وجود فاصل أفقي . -مناقشة وظيفة الوسم <hr> في إدراج فاصل أسطر . <pre> <!DOCTYPE html> <html> <head> <title>كتسيقات صفحة الويب</title> </head> <body> <P>My Web Pages</P> <hr> </body> </html> </pre> - مناقشة التعليمات البرمجية كما في الشكل لفهم وظيفة الوسم <hr> .						
3	التمييز بين وسم <hr> و وسم
 من حيث الوظيفة والاستخدام	باستخدام استراتيجية التجريب المباشر -أعرض أمام المتعلمين التعليمات البرمجية التالية وأطلب منهم تطبيقها في أجهزتهم <pre> <p>My Web Page</p> <hr> <p>Formatting Web Page with br and hr tags</p> <p>HTML
 HyperText MarKup Language</p> <hr> <p>HTML is
 the standard language used to create and structure
 webpages.
 It tells the web browser how to display content </p> </pre> - أطلب من المتعلمين معاينة الصفحة في المستعرض وملاحظة النتائج ثم أطلب منهم استبدال
 بـ <hr>، ومراقبة النتائج الجديدة من خلال الحفظ ثم إعادة معاينة الصفحة في المستعرض لمعرفة وظيفة كلاً من :
 : إدراج سطر جديد <hr> : إدراج خط أفقي -ملاحظة أن الوسمان لا يحتاجان إلى وسم إغلاق	من خلال استراتيجية حل بين الصور أطلب من المتعلمين توصيل
 و <hr> مع استخدامه <table> <tr> <td>
 اختصار عبارة Horizontal Rule، ويُستخدم لإدراج خط أفقي في صفحة الويب. </td> <td></td> </tr> <tr> <td> <hr> اختصار عبارة Line Break، ويُستخدم داخل صفحات الويب للانتقال إلى سطر جديد. </td> <td></td> </tr> </table>	
 اختصار عبارة Horizontal Rule، ويُستخدم لإدراج خط أفقي في صفحة الويب.		<hr> اختصار عبارة Line Break، ويُستخدم داخل صفحات الويب للانتقال إلى سطر جديد.		٥٧

 اختصار عبارة Horizontal Rule، ويُستخدم لإدراج خط أفقي في صفحة الويب.								
<hr> اختصار عبارة Line Break، ويُستخدم داخل صفحات الويب للانتقال إلى سطر جديد.								

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
4	توظيف الوسم لتمييز النصوص بخط غامق	باستخدام استراتيجية العرض التقديم أعرض شرائح PPT توضح : شكل مثال لمعابنة تطبيق الوسم على نص محدد .	من خلال استراتيجية التحليل بالمقارنة أقسم الصف إلى أربع مجاميع : . تحليل وظيفة الوسم وكتابة مثال عملي. ثم تعرض كل مجموعة نتائجها على الفصل	5د
5	التعريف على الوسم <i> من حيث الشكل والمعنى السياقي	باستخدام استراتيجية التطبيق العملي و التعلم الذاتي - التأكيد على وظيفة الوسم <i> وهي : تنسيق الخط بمستوى مائل - تطبيق الوسم على مثال عملي .	من خلال استراتيجية التحليل بالمقارنة أقسم الصف إلى مجاميع : . تحليل وظيفة الوسم و كتابة مثال عملي. ثم تعرض كل مجموعة نتائجها على الصف	5د
6	إضافة التعليقات داخل HTML البرمجية باستخدام الصيغة <!-- --> بشكل صحيح	من خلال استراتيجية العرض التقديمي و التطبيق العملي -أعرض للمتعلمين مفهوم التعليقات داخل HTML وهي: ملاحظات تكتب داخل التعليمات البرمجية ولا تظهر للمستخدم في صفحة الويب، وتساعد المبرمج على توضيح أو تذكير نفسه أو من يعمل معه بمهمة كل جزء من التعليمات البرمجية المكتوبة HTML . -أعرض صيغة كتابة التعليق البرمجي . -أطبق أمام المتعلمين تعليق سطر برمجي في صفحة تعليمات HTML البرمجية	من خلال استراتيجية بطاقات الملاحظة وتصحيح الأخطاء أعرض على المتعلمين صيغة خاطئة <سطر معلق/> وأطلب منهم تصحيح الصيغة	5د
7	تحديد لغة محتوى صفحة الويب	باستخدام استراتيجية المحاضرة أشرح للمتعلمين وظيفة السمات التالية وكيفية كتابتها في التعليمات البرمجية: -السمة "ar" lang= "ar" ← الوسم <html lang="ar"> -القيمة "UTF-8" الوسم <meta charset="UTF-8"> -السمة " rtl " dir = " rtl" ← الوسم <html dir="rtl"> - تستخدم هذه الوسوم عند التعامل ما الصفحات باللغة العربية	من خلال استراتيجية المعلم الصغير أعرض الصورة التالية وأطلب من أحد المتعلمين شرحها للفصل <pre> <!DOCTYPE html> <html lang="ar"> <head> <meta charset="UTF-8"> <title>تعليمات صفحة الويب</title> </head> <body dir="rtl"> </body> </html> </pre> لغة الموقع دعم الموقع للغة العربية الجهة النص داخل الصفحة	5د
	التقويم الختامي	حل النشاط صفحة 61 من الكتاب المدرسي		5د

**** تذكير المتعلمين بضرورة إغلاق الملف و البرنامج وإعادة تنظيم المختبر .**

التأمل الذاتي					الحصة	الفصل	اليوم والتاريخ
مقترحات لتحسين الأداء	تحديات واجهتني	الرضا عن تحقق الأهداف					
							
							



نموذج مقترح 6 - خطة درس لمادة الحاسوب للصف التاسع



خطة درس مادة الحاسوب للصف التاسع



تابع تنسيق صفحة HTML، والتعامل مع الروابط					
الأسبوع	الوحدة	اليوم	التاريخ	الفصل	الحصة
الثالث	المعالجة الرقمية Digital Processing				
الحصة					
الأولى					

القيمة التربوية	مصادر التعلم والوسائل التعليمية
القيمة التربوية تقدير العلم والعلماء عرض فيديو تربوي عن تقدير قيمة المعلم	- العرض التقديمي لشرح مفاهيم الدرس - محرر التعليمات البرمجية VS Code و أجهزة الحاسوب في المختبر للتطبيق العملي - السبورة الذكية لعرض الدرس - مخطط تعليمي لشرح أجزاء تعليمة Hyperlink

الزمن	النشاط الاستهلالي	المقدمة والتمهيد
3 د	- مراجعة مهارات الدرس السابق من خلال لعبة البطاقات الملونة. اختر كتابة وسم : - التعليقات - تمييز النصوص بخط غامق - تنسيق النص بخط مائل	

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
1	التعرف على مفهوم الروابط التشعبية ودورها في صفحات الويب	باستخدام استراتيجية الاستكشاف : - عرض موقع وزارة التربية والتنقل لبيّن الصفحات لاستكشاف كيفية عمل الموقع وأهمية الروابط التشعبية. باستخدام استراتيجية العرض التقديمي - أعرّض شرائح PPT توضح مفهوم الروابط التشعبية (Hyperlinks): تُعد من أهم عناصر صفحات الويب، حيث تمكن المستخدم من التنقل بين صفحات الموقع، أو إلى جزء معين في الصفحة نفسها، أو إلى ملفات أو مواقع خارجية.	من خلال استراتيجية السؤال والجواب أسأل المتعلمين ما هو دور الروابط التشعبية في صفحات الويب	3 د
2	إنشاء Hyperlink في HTML	باستخدام استراتيجية العرض التقديمي - أعرّض شرائح PPT توضح : - نستخدم الوسم <a> لإنشاء Hyperlink في HTML - صيغة كتابة Hyperlink <code>link text</code> <a> وسم إنشاء رابط href تحديد عنوان URL الذي سينتقل إليه المستخدم "URL" عنوان صفحة ويب link text النص الظاهر للمستخدم للضغط عليه إغلاق الرابط	من خلال استراتيجية أكمل المخطط أطلب من المتعلمين كتابة دور كل جزء بالمخطط التالي : 	4 د

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن																
		باستخدام استراتيجية التطبيق العملي - أطلب من أحد المتعلمين كتابة التعليمات البرمجية التالية ومعاينة النتائج موقع وزارة التربية																		
3	التمييز بين أنواع الروابط التشعبية الداخلية والخارجية في HTML	باستخدام استراتيجية الحوار والمناقشة أعرض الجدول التالي وأناقش نوع كل رابط تشعبي مع المتعلمين <table><tr><td>رابط خارجي (External Link).</td><td>موقع </p></td><td></td><td></td></tr><tr><td>رابط داخلي (Internal Link).</td><td>من نحن</td><td></td><td></td></tr><tr><td>رابط إلى جزء داخل نفس الصفحة (Anchor Link).</td><td>2أذهب إلى القسم</td><td></td><td></td></tr><tr><td>رابط لتحميل ملف (Download Link).</td><td>تحميل الملف</td><td></td><td></td></tr><tr><td>رابط لإرسال بريد إلكتروني (Email Link).</td><td>أرسل بريداً</td><td></td><td></td></tr><tr><td>رابط اتصال عبر الهاتف (Phone Link).</td><td>اتصل بنا</td><td></td><td></td></tr></table></td><td> من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين كتابة التعليمات البرمجية الخاصة بالروابط التشعبي اتصل بنا </td><td>5د</td></tr><tr><td>4</td><td> فتح الرابط التشعبي في تبويب جديد </td><td> باستخدام استراتيجية الفهم والاستيعاب أشرح وظيفة السمة target="blank" في الروابط التشعبية لفتح صفحة الويب في تبويب جديد مع شرح صيغتها </td><td> من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين إضافة السمة target="blank" في الرابط التشعبي اتصل بنا </td><td>2د</td></tr></table>	رابط خارجي (External Link).	موقع </p></td><td></td><td></td></tr><tr><td>رابط داخلي (Internal Link).	من نحن	</td><td></td></tr><tr><td>رابط إلى جزء داخل نفس الصفحة (Anchor Link).	2أذهب إلى القسم	</td><td></td></tr><tr><td>رابط لتحميل ملف (Download Link).	تحميل الملف	</td><td></td></tr><tr><td>رابط لإرسال بريد إلكتروني (Email Link).	أرسل بريداً</td><td></td><td></td></tr><tr><td>رابط اتصال عبر الهاتف (Phone Link).	اتصل بنا	</td><td></td></tr></table>	من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين كتابة التعليمات البرمجية الخاصة بالروابط التشعبي اتصل بنا	5د	4	فتح الرابط التشعبي في تبويب جديد	باستخدام استراتيجية الفهم والاستيعاب أشرح وظيفة السمة target="blank" في الروابط التشعبية لفتح صفحة الويب في تبويب جديد مع شرح صيغتها 	من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين إضافة السمة target="blank" في الرابط التشعبي اتصل بنا	2د
رابط خارجي (External Link).	موقع </p></td><td></td><td></td></tr><tr><td>رابط داخلي (Internal Link).	من نحن	</td><td></td></tr><tr><td>رابط إلى جزء داخل نفس الصفحة (Anchor Link).	2أذهب إلى القسم	</td><td></td></tr><tr><td>رابط لتحميل ملف (Download Link).	تحميل الملف	</td><td></td></tr><tr><td>رابط لإرسال بريد إلكتروني (Email Link).	أرسل بريداً</td><td></td><td></td></tr><tr><td>رابط اتصال عبر الهاتف (Phone Link).	اتصل بنا	</td><td></td></tr></table>	من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين كتابة التعليمات البرمجية الخاصة بالروابط التشعبي اتصل بنا	5د								
4	فتح الرابط التشعبي في تبويب جديد	باستخدام استراتيجية الفهم والاستيعاب أشرح وظيفة السمة target="blank" في الروابط التشعبية لفتح صفحة الويب في تبويب جديد مع شرح صيغتها 	من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين إضافة السمة target="blank" في الرابط التشعبي اتصل بنا	2د																

م	نواتج التعلم	محتوى التعلم (الأنشطة والاستراتيجيات)	التقويم	الزمن
5	توظيف الروابط الداخلية والخارجية في تصميم صفحة HTML	باستخدام استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين فتح مجلد KW_Future وإضافة الروابط التشعبية الداخلية والخارجية التالية في صفحة index.html <pre> الصفحة الرئيسية رؤية الكويت 2035 معالم الكويت خطط التنمية تواصل معنا </pre>	من خلال استراتيجية المنطق أسأل المتعلمين لماذا تم إدراج روابط جميع الصفحات في صفحة index.html	د5
6	توظيف <nav> في تصميم صفحة HTML لتنظيم الروابط الداخلية والخارجية	باستخدام استراتيجية المناقشة و التفكير المنطقي -أناقش مع المتعلمين إمكانية تجميع الروابط التشعبية في صفحة HTML وذلك من خلال الوسم <nav> بالصيغة التالية : </nav> روابط الصفحات <nav>. -أناقش فائدة الوسم <nav> مع المتعلمين	من خلال استراتيجية التطبيق العملي أطلب من المتعلمين إضافة الوسم <a> داخل الروابط التشعبية في صفحة index.html	د3
	التقويم الختامي	حل النشاط صفحة 66 من الكتاب المدرسي حل ورقة عمل 4 صفحة70 من الكتاب المدرسي		د20

**** تذكير المتعلمين بضرورة إغلاق الملف و البرنامج وإعادة تنظيم المختبر .**

اليوم والتاريخ	الفصل	الحصة	الرضا عن تحقق الأهداف	تحديات واجهتني	مقترحات لتحسين الأداء
			  		

التقويم التربوي

التقويم التربوي



يُعَدُّ التقويم التربوي عملية تربوية منظمة تهدف إلى جمع معلومات دقيقة وشاملة حول أداء المتعلمين، بغرض تحديد مدى تحقق الأهداف التعليمية وتطوير العملية التعليمية بأكملها. ويُعتبر التقويم أحد الأعمدة الأساسية في منظومة التعليم، فهو لا يقتصر على قياس التحصيل الدراسي فحسب، بل يُسهم في تحسين التدريس، ودعم النمو الشامل للمتعلمين.

ويكتسب التقويم أهمية خاصة في ظل التحولات التربوية الحديثة، التي تركز على تطوير الكفايات والمهارات، وليس فقط حفظ المعلومات. فالتقويم اليوم يُنظر إليه كأداة لتحفيز المتعلم على التعلم الذاتي المستمر، وتقدير الجهد، ومراعاة الفروق الفردية.

كما أن فعالية العملية التعليمية ترتبط ارتباطاً وثيقاً بجودة التقويم المستخدم، حيث يُمكن للمعلم من خلاله أن يتخذ قرارات مستنيرة بشأن التخطيط، والتقويم، والإثراء، والعلاج، مما ينعكس إيجاباً على مخرجات التعلم، ويُسهم في بناء بيئة تعليمية مرنة وموجهة نحو التحسين المستمر.

أهمية التقويم التربوي



يساعد على قياس مدى تحقيق نواتج التعلم في مختلف المجالات (المعرفية، المهارية، الوجدانية).

يُمكن المعلم من تشخيص الصعوبات التعليمية ووضع خطط علاجية مناسبة.

يُسهم في تحسين أساليب التعليم من خلال تعديل الإستراتيجيات والأدوات بما يتناسب مع احتياجات المتعلمين.

يوفر تغذية راجعة مستمرة للمعلم والمتعلم، تسهم في تعزيز التعلم النشط والمستدام.

يدعم اتخاذ قرارات تربوية دقيقة تخص إعادة التدريس، أو الإثراء، أو التقوية.

يُساعد في تنمية مهارات التفكير الناقد والتقويم الذاتي لدى المتعلم.

1

2

3

4

5

6

أنواع التقويم التربوي

- **التقويم التشخيصي:**

يُنقذ في بداية الدرس أو الوحدة الدراسية، بهدف تحديد مدى امتلاك المتعلمين للمهارات والمفاهيم القبلية، وبالتالي توجيه المعلم نحو النقاط التي تحتاج إلى مراجعة أو تعزيز.

- **التقويم التكويني (البنائي):**

يُستخدم أثناء تنفيذ الدرس، بهدف متابعة تقدّم المتعلمين وتقديم تغذية راجعة فورية تساعد على تحسين الأداء بشكل مستمر.

- **التقويم الختامي (النهائي):**

يُطبق في نهاية الوحدة أو الفصل الدراسي، لقياس مدى تحقق الأهداف التعليمية، ويأخذ شكل اختبارات تحريرية أو عملية أو مشاريع تطبيقية.

- **التقويم الذاتي والتقويم بالأقران:**

يشجع المتعلمين على تقييم أنفسهم أو تقييم زملائهم وفق معايير محددة، مما يُنمّي لديهم مهارات التأمل، والمراجعة، وتحمل المسؤولية.

استراتيجيات التقويم

1. التقويم المعتمدة على الأداء:

يركز التقويم المعتمد على الأداء على تقييم قدرة المتعلمين على تطبيق المعرفة والمهارات في مواقف واقعية. وهو نوع يشجع على التعلم النشط والتفاعل، ويعطي صورة دقيقة عن مدى تمكّن المتعلمين من المواد الدراسية.

الأنواع التابعة لهذه الاستراتيجية:

أ. الملاحظات الصفية والمناقشات:

تشمل ملاحظة أداء المتعلمين أثناء الأنشطة الصفية والمناقشات.

ب. المشاريع:

تتضمن تكليف المتعلمين بمهام تطلب منهم تطبيق المعرفة والمهارات التي تعلموها.

ج. العروض التقديمية:

يتضمن هذا النوع إعداد المتعلمين عروضاً لشرح مفاهيم أو مواضيع معينة.

د. حل المشكلات:

تتضمن تقديم مشكلة للمتعلمين ليفكروا بحلها باستخدام مهاراتهم ومعارفهم.

2. التقويم بالتواصل:

نوع من التقويم يعتمد على الحوار والتفاعل بين المعلم والمتعلمين، أو بين المتعلمين أنفسهم، كوسيلة لتقييم فهمهم للمفاهيم والمعارف.

- المناقشات الصفية تعتبر أداة رئيسية في هذا النوع من التقويم.

3. التقويم المعتمد على الملاحظة:

تعد هذه الاستراتيجية من أنواع التقويم النوعي، حيث تتم ملاحظة سلوك المتعلمين بهدف:

- التعرف على اهتماماتهم وميولهم.
- فهم اتجاهاتهم وتفاعلهم مع بعضهم.
- جمع معلومات تساعد على تقييم أدائهم، ومهاراتهم، وأخلاقياتهم، وطريقة تفكيرهم.
- الأداة المستخدمة: تفعيل سجل المتابعة اليومية.

4. مراجعة الذات:

تعتمد على تحويل التعلم السابق إلى تعلم جديد، وتتم من خلال:

- تقييم المتعلم لما تعلمه بناءً على خبرته السابقة.
- تحديد نقاط القوة والنقاط التي تحتاج إلى تحسين.
- وضع خطة لتحسين الأداء وتحديد الاتجاهات القادمة في التعلم.

5. تقويم الأقران:

في هذه الاستراتيجية، تنفذ مجموعة من المتعلمين أو أقرانهم ممن يشاركون في العملية التعليمية بـ:

- تقييم مهام ونشاطات زملائهم.
- يتم ذلك وفقاً لمعايير الجودة التي يضعها المشرف أو المعلم.

أساليب وأدوات التقويم

يمكن للمعلم استخدام مجموعة متنوعة من الأدوات والأساليب، وفقاً لطبيعة المحتوى والمواقف الصفية، ومنها:

- الاختبارات التحريرية والشفوية.
- الأنشطة التطبيقية والمشاريع العملية.
- بطاقات الملاحظة لرصد السلوك والمهارات أثناء التنفيذ.
- أوراق العمل الفردية أو الجماعية.
- سجلات متابعة التقدم.

التغذية الراجعة ودورها في التقويم

تُعدّ التغذية الراجعة جزءاً محورياً في عملية التقويم، حيث تسهم:

- مساعدة المتعلم على معرفة نقاط القوة والضعف في أدائه، مما يعزز من دافعيته للتعلم.
- مساعدة المتعلم على تعديل الممارسات التعليمية بما يتناسب مع حاجات المتعلمين.
- مساعدة البيئة الصفية على أن تكون داعمة وآمنة، تشجّع المشاركة والتطور المستمر.

الخاتمة

نختتم هذا الدليل بتفاؤل وأمل في أن يكون له الأثر الإيجابي على رحلتكم التعليمية في تدريس منهج تطوير صفحات الويب بلغتي HTML وCSS للصف التاسع، وأن يكون معيّنًا لكم أثناء تقديم المحتوى العلمي. فقد تم تصميم هذا الدليل لمساعدة المعلم في شرح المنهج من خلال اقتراح بعض الاستراتيجيات و فيديوهات معدة وجاهزة للاستخدام، يمكن أن يستعين بها المعلم لتقديم المحتوى العلمي وعرضه للمتعلمين كوسيلة مساعدة أثناء الشرح، وهي غير ملزمة له، ويُترك للمعلم حرية الاختيار في إعداد وتصميم ما يناسبه في تحقيق نواتج التعلم للدروس التعليمية.

ندعو جميع المعلمين للاستفادة القصوى من الموارد والمعلومات المقدمة في هذا الدليل بهدف إثراء مهاراتهم وتعزيز معلوماتهم وخبراتهم، ونتطلع بشغف إلى رؤية تفاعلاتهم ومساهماتهم في هذا المجال. نحن ملتزمون بدعمكم في رحلتكم التعليمية التي ستستمر بفضل جهودكم المخلصة في تقديم الأفضل لمتعلميكم وحرصكم على استكشاف وتطوير مهاراتهم والاطلاع على كل ما هو جديد في مجال تطوير وتصميم صفحات الويب، حيث تحتم علينا ظروف العالم المتسارعة والتطور السريع في مجال تقنية المعلومات ضرورة مواكبة كل ما هو متطور.

نتطلع إلى رؤية نتائجكم المذهلة المتمثلة في نتائج المتعلمين من مشاريع جيدة تعكس مدى استفادة المتعلمين من معلومات أثناء الفصل الدراسي، وندعوكم إلى المشاركة النشطة في المسابقات والتحديات التقنية لتطوير المهارات البرمجية والروبوتات والذكاء الاصطناعي لكل من المعلم والمتعلم، ملتزمين بتحقيق الهدف الشامل لوزارة التربية وتحقيق رؤية كويت جديدة 2035م.

نتمنى لكم كل التوفيق في رحلتكم التعليمية والمهنية ونأمل أن يكون هذا الدليل بمثابة مورد ومرجع ملهم لكم عند الحاجة.

المراجع

*وزارة التربية، قطاع المناهج. (2024). *دليل المعلم لمادة الحاسوب للصف العاشر – الفصل الدراسي الأول (الطبعة الأولى). إدارة تطوير المناهج، الكويت

1. Boehm, A., & Ruvalcaba, Z. (2021). *Murach's HTML5 and CSS3: Training & reference* (5th ed.). Murach Publishing.
2. Frain, B. (2022). *Responsive web design with HTML5 and CSS: Build future-proof responsive websites using the latest HTML5 and CSS techniques* (4th ed.).
3. Huh, M., & Pavel, A. (2024). DesignChecker: Visual design support for blind and low vision web developers. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2407.17681>
4. Shah, H. (2023). Harnessing customized built-in elements—Empowering component-based software engineering and design systems with HTML5 web components. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2311.16601>
5. Vepsäläinen, J., Hellas, A., & Vuojrmaa, P. (2024). Overview of web application performance optimization techniques. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2412.07892>
6. W3Schools.com. (n.d.). *CSS tutorial*. <https://www.w3schools.com/css/default.asp>